CONSOLES +

"TA MERE EN SHORT DANS LA BATMOBILE"

BATMANIA FOREVER

les POGS..
Le jeu,
Le film,
la BD,
la série,
LA TOTALE!

SATURN

PLAYSTATION

MEGADRIVE 32X

SUPER NINTENDO

ET LES AUTRES ...

KILLER INSTINCT

LES COMBOS RÉSERVÉS AUX TUEURS!

ÇA BOUGE!

LES PROJETS DE SONY, SEGA & NINTENDO

L'EXPO DBZ!

SALON 32 BITS

YOSHI'S ISLAND

LE NOUVEAU MARIO SUR SNIN

T 6745 - 45 - 32,00 F

N° 45 JUILLET-AOUT 1995. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

SUPER TURRICAN 2

Explosion et carnage

Images fabuleuses.
Action à chaque seconde.
Rythme apocalyptique.

JOYPAD 91 %

"Ça vaut vraiment le coup de l'essayer."

"Une réalisation d'enfer."

"Le jeu est excellent."

TOP CONSOLES 18/20

"De superbes images ainsi que des animations en images de synthèse complètement bluffantes."

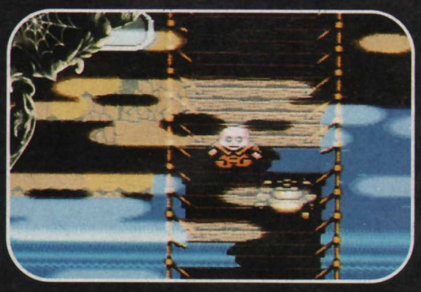
"Un must dans son genre."

"Le summum du jeu d'action Super Nintendo."

SUPER NINTENDO

Addams Family Values

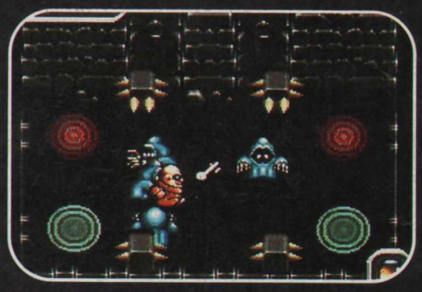
Découvrez la grande aventure



Une durée de vie jamais vue.

Des tonnes de mondes et de passages secrets.

Un maximum de niveaux et une surdose de pouvoir.



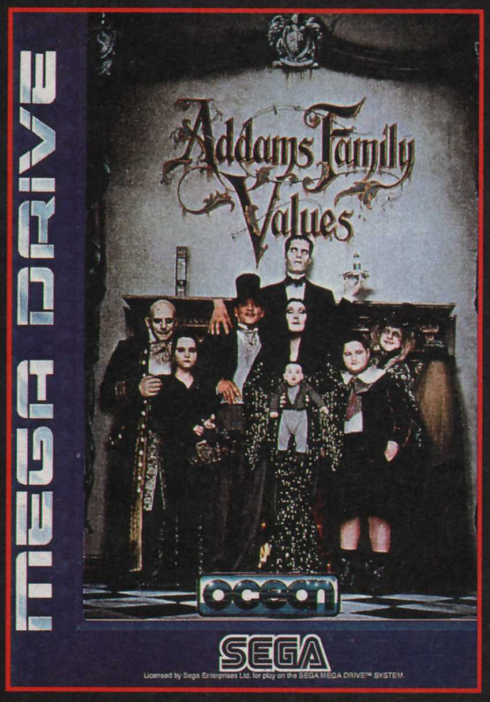
SUPER POWER 91 %

"Coup de cœur."

JOYPAD 91 %

"Une durée de vie incroyable et un confort de jeu exceptionnel digne des meilleurs jeux de rôle japonais."

"Un jeu génial qui vous occupera de longues semaines."



TOP CONSOLES 18/20

"Une note qui se passe de tout commentaire et encore on a noté sévèrement."

"AFV, c'est monstrueusement bon."

"Le nombre de quêtes et d'énigmes du jeu est hallucinant."

Existe également en

SUPER NINTENDO

Couverture Consoles+ : BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© photos machines: Beldjoudi Djamila

MICROMANIA EN ORBITE!

A l'occasion de la sortie de la Saturn en version officielle, Micromania et Consoles+ vous proposent une démonstration de cette console à "La Tête dans les nuages", au métro Richelieu-Drouot. Rendez-vous donc les 1er, 2, 5 et 8 juin de 15 heures à 18 heures, pour bénéficier d'une démonstration éclairée par l'un de nos testeurs. De plus, Micromania vous propose d'acheter une console Saturn V.I.P. (Very Important Player) tirée en nombre limitée (1 000) et numérotée. A bientôt!

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ANIMANIACS (Game Boy)	134
ASTÉRIX ET OBÉLIX (Super Nintendo)	120
FEVER PITCH SOCCER (Super Nintendo)	126
FORMATION SOCCER 95 (Super Famicom)	128
GRAN CHASER (Saturn)	144
ILLUSION OF TIME (Super Nintendo)	104
JUNGLE STRIKE (Super Nintendo)	131
LOONEY TUNES BASKETBALL (Super Nintendo)	116
MEGAMAN, THE WILY WARS (Megadrive)	132
METAL WARRIORS (Super Nintendo)	106
MOTHERBASE (Megadrive 32X)	130
NBA JAM T.E. (Megadrive 32X)	114
NIGHT TRAP (Mega CD 32X)	152
OBRE BATTLE (Super NES)	124
PAC-MAN 2, THE NEW ADVENTURES (Super Nintendo)	122
PARODIUS DELUXE PACK (Saturn)	150
PETE SAMPRAS TENNIS 96 (Megadrive)	112
RAYMAN (Playstation)	138
SAVAGE REIGN (Neo Geo CD)	148
SHINING FORCE (Mega CD)	151
SKELETON KREW (Megadrive)	118
SLAM'N JAM '95 (3DO)	143
SOCCER SHOUTOUT (Super Nintendo)	110
SPIROU (Megadrive)	108
VIRTUAL HYDLIDE (Saturn)	146

NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, MICROMANIA, KONCY, NEW TECH CITY , NEW TECH VIDÉO, PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE SAMOURAÏ GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANCAIS: FAMICOM TSUSHIN , KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

GRATUIT DANS CONSOLES +

Ce numéro n'est complet qu'avec la série de POGs Batman jetés sur la couverture.

SALON 10

Cette année, l'Omosha Show était principalement axé sur les consoles 32 bits. Nouvelles fraîches du front...

LE JAPON EN DIRECT 20

Le nouveau jeu de Namco sur Playstation, des nouvelles de la Virtua Boy de Nintendo ainsi que la présentation de Yoshi's Island, le nouveau Mario sur Super Famicom.

NEWS BANANA 48

Les dessous de la guerre Nintendo et Sega dévoilés: on vous dit tout, on ne vous cache rien...

CYBER POTINS 52

Dark Pulse, célèbre pour ses balades sur les réseaux, vous révèle les derniers ragots du milieu. Attention, infos confidentielles!

REPORTAGE 56

Ocean, le raz de marée: ses nouveaux jeux et ses projets sur les consoles Playstation et Saturn.

PREVIEWS 66

Les photos des incontournables attendus pour la rentrée scolaire.

TIPS 72

Switch, avant d'aller se faire bronzer les... genoux sur les plages du littoral, vous propose une sélection des meilleurs tips de l'été.

ANIMÉ+ 80

"Cyber Weapon": le premier manga chinois entièrement en couleurs. Le combat du siècle: "Slam Dunk" Versus "Yuyu Hakusho". L'été sera chaud: "Shin Angel", une vidéo érotique sous-titrée.

BATMAN: LE DOSSIER RÉFÉRENCE 88

A l'occasion de la sortie du film "Batman Forever", Consoles+ vous dit tout sur le célèbre héros de Bob Kane: la BD, les dessins animés, le film et le jeu.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

TESTS 104

De l'aventure avec Illusion of Time (SNIN), du sport avec Soccer Shoutout (SNIN), Pete Sampras '96 (MD) et NBA Jam T.E. (MD 32X)... A vos cartouches!

Le premier jeu français à sortir sur Playstation n'est autre que Rayman, de la société Ludi Games.

CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM 135

De l'action avec Rayman (PS-X) et Gran Chaser (Saturn), de l'aventure avec Shining Force (MCD) et Virtual Hydlide (Saturn)... La totale pour passer des vacances idéales.

SNK FANS 147

Tout savoir sur les dernières nouveautés SNK.

ARCADE KILLER INSTINCT 156

Marc et Franz se sont pliés en quatre pour vous livrer les Combos du célèbre jeu d'arcade de baston de Nintendo.

SPEEDY GONZATEST 160

Les tests express de la souris la plus speed de la rédac' (et du monde).

COURRIER 162

Bomboy ayant écrit toute l'année, se trouva fort dévêtu quand l'été fut venu: un mouchoir (il a sa pudeur) et une serviette en poils de Troll.

KILLER... 166

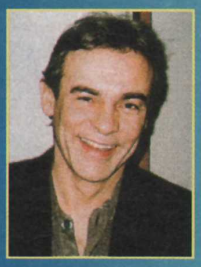
Ultra-64, mensonges et jeux vidéo... Mario est à la fête!

SERVICES+ 167

Vous cherchez en vain la dernière merveille sur votre console favorite? Mangana vous explique où la trouver...

LES PETITES ANNONCES 172

En vue vacances à deux, prise Péritel femelle cherche petit poste couleurs portable.



EDITO

En tant qu'inconditionnel de Batman, je me réjouis de le voir revenir en force cet été avec un nouveau film, suivi d'un jeu qui sortira à la rentrée. Je n'ai pas encore pu voir "Batman Forever" au moment où j'écris ces lignes, mais la bande-annonce m'a déjà totalement convaincu! Du coup, nous avons consacré un dossier à l'homme chauve-souris et nous vous offrons quelques POGs ornés de photos du film. Ce sont des collectors réalisés tout spécialement pour Consoles+, avis aux batmaniaques! Mais si la star des comics américains est à l'honneur dans ce numéro, nous n'avons pas oublié les fans de mangas pour autant. Non seulement vous retrouverez dans ce numéro la rubrique de Panda, mais aussi un superbe reportage de Banana sur l'expo japonaise consacrée à Toriyama, le génial créateur de DBZ. Vous y découvrirez des tonnes d'illustrations inédites, toutes plus belles les unes que les autres. Banana s'étant particulièrement déchaîné ce mois-ci, vous trouverez également dans les pages Japon les nouveautés 32 bits de l'Omocha Show de Tokyo, des infos sur les tout derniers projets de Sega, Sony et Nintendo et, en prime, les premières photos du nouveau Mario sur SNIN!

L'été sera chaud et la rentrée aussi, avec l'arrivée des nouvelles consoles. La Saturn est déjà là et la Playstation devrait arriver fin septembre. Ces deux machines sont très tentantes et il n'est pas si simple de faire un choix. Si vous hésitez encore, ou tout simplement si vous désirez en savoir plus sur les jeux qui sortiront d'ici à la fin de l'année sur la console de votre choix, nous vous donnons rendez-vous dans le numéro hors série de Consoles+ qui sortira fin juillet. Tests, comparatifs, previews exclusives, caractéristiques techniques de machines, accessoires, tips, et bien d'autres infos encore. Après, ce sera à vous de faire votre choix!

Bonnes vacances.

Alain Huyghues-Lacour

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+, c'est terminé! Mais ne désespérez pas, si vous êtes perdu dans un jeu vous avez toujours la possibilité d'utiliser votre Minitel. En y pianotant 3615 code TCPLUS, vous trouverez certainement la soluce à vos problèmes. Ceux qui ne possèdent pas de Minitel peuvent téléphoner au 36 68 00 64, un service vocal les y attend de voix ferme!

LA BOUTIQUE TOON

EN JUILLET, À LA PLAGE ALLEZ ;

Street Fighter II 3

Street Fighter II 4

DBZ 40

DBZ 41

AOÛT : DBZ 42 (LA FIN!)

Porco Rosso 1

Porco Rosso 2

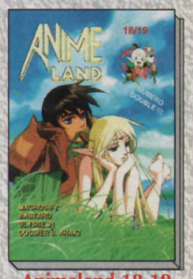
Sailor Moon 3

Sailor Moon 4

Ranma 1/2 7

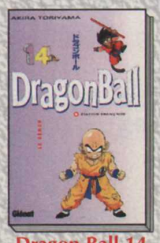
Video Girl Aï 7

Kaméha 5&6


Animeland 18-19

Gunnm 3

Dragon Ball 1


Dragon Ball 14

Dr Slump 2

Dr Slump 3

Dominion

CADEAU : un CADEAU !

- Le cadeau cadeau gratuit gratis est une surprise que vous ne connaissez pas, mais ce qui est sûr c'est qu'il -ou elle- est glissé(e) avec chaque commande !
- Offre valable jusqu'au 31 juillet 95.

CADEAU : Points TOON

- Chaque commande vous rapporte des Points Toon (1 par 100 F), à échanger contre les articles du catalogue !
- Par exemple, une commande de 327F rapporte 3 Points Toon (un manga gratuit!)

EXPÉDITION IMMÉDIATE

- Votre commande est expédiée le jour même de sa réception. Elle ne dort pas !
- Commande avant 14h par minitel ou téléphone : expédition dès l'après midi.
- La sortie des articles est parfois repoussée, merci de ne pas nous en tenir rigueur !

FRAIS DE PORT FIXES

- Frais de port fixes (27 F), quel que soit le nombre d'article de votre commande.
- Et la livraison Colissimo (2 jours maximum) coûte seulement 10 F de plus !

TOUTE LA JAPANIME, TOUS LES PRIX !

Mangas **Akira (1-11)** Français **97 F**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Vidéo ❑ **Akira Le Film** VF **147 F**
Mag **Animeland** ❑ **15** ❑ **16** ❑ **17 35 F**
Mag. ❑ **Animeland 18-10** N° double **45 F**
Mag. ❑ **Anime Comics N° 3 30 F**
Mangas **Appleseed** Français **77 F**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 (9/95)
Vidéo ❑ **Appleseed** Pal VA **147 F**
Manga ❑ **Black Magic** Français **77 F**
Vidéo ❑ **Borgman 2058** STF **147 F**
Vidéo ❑ **Bubblegum Crisis** STF **147 F**
Vidéos **Cobra** ❑ **1** ❑ **2** VF **167 F**
Mangas ❑ **Crying Freeman** Français **47 F**
Vidéos **Cyber City** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 VF **127 F**
Mangas ❑ **Dominon** Français **77 F**
Vidéos **Dominion** ❑ **1** ❑ **2** VF **147 F**
Vidéos **Dragon Ball Z** VF **129 F**
❑ DB 1 ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos **Dragon Ball Z** VF **147 F**
❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11
Mangas **Dragon Ball** Français **37 F**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 (8/95) ❑ 17 (9/95)
Mangas **DBZ** ❑ **40** ❑ **41** ❑ **42** Jap. **40 F**

Vidéo ❑ **Doomed Megalop.** VF **97 F**
Vidéo ❑ **Dr Feelgood** (Ogenki) STF Int. -18ans **147 F**
Mangas **Dr Slump** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 Français **37 F**
Mangas **Gunnm** ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 Français **40 F**
Vidéo ❑ **Gunnm** VF **127 F**
Vidéos **Iria** ❑ **1** ❑ **2** STF **137 F**
Mag **Kaméha** ❑ **1&2** ❑ **3&4** ❑ **5&6** ❑ **7&8 47 F**
Vidéos ❑ **Ken Le Film** VF **167 F**
Vidéo ❑ **Kojirô !** VF **167 F**
Vidéo ❑ **Lodoss 1** (3 ép.) STF **149 F**
Vidéos **Lodoss** ❑ **2** ❑ **3** STF **137 F**
Vidéo ❑ **Lodoss 4** (2 ép.) STF **129 F**
Vidéo ❑ **Macross Le Film** VF **167 F**
Vidéo **Maps** STF ❑ **1 129 F** ❑ **2 147 F**
Vidéo ❑ **Mlle Météo** STF Int. -18ans **147 F**
Mangas **Orion** ❑ **1** ❑ **2** Français **77 F**
Mangas **Porco Rosso** ❑ **1** ❑ **2** Français **57 F**
Mangas **Ranma 1/2** Français **37 F**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéo **Ranma** STF ❑ **1 129 F** ❑ **2 147 F**
Mangas **Sailor Moon** Français **37 F**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4
Vidéos **Saint Seiya** ❑ **1** ❑ **2** ❑ **3** VF **147 F**
Vidéo ❑ **Slow Step** STF **147 F**
Mangas **Street Fighter II** Français **47 F**

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4
Vidéo ❑ **Urotsukidôji I** VF Int. -18ans **149 F**
Vidéo ❑ **Urotsukidôji II** VF Int. -18ans **167 F**
Vidéo ❑ **Venus War** VF **147 F**
Mangas **Video Girl Aï** Français **30 F**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7
Vidéos **Yohko** ❑ **1** ❑ **2** STF **117 F**
T-Shirt **DBZ «Gohan»** ❑ **S** ❑ **L** ❑ **M 87 F**
T-Shirt **DBZ «Trunks»** ❑ **S** ❑ **L** ❑ **M 87 F**
Sweat-Shirt ❑ **DBZ «Gohan»** Taille U. **127 F**

TAP's DBZ
Les fameux petits diques. Pour jouer et collectionner. Il s'agit de la nouvelle série venue direct du Japon!
❑ **10 pochettes de 6 cartes 37 F**

Hero collection 3
Disponibles en DBZ et Sailor Moon, précisez à la commande.
❑ **1 sachet de 10 cartes 27 F**
❑ **5 sachets 127 F** ❑ **10 sachets 227 F**
❑ **La boîte de 20 et le poster 427 F**

Hard Case
Distributeur de carte, livré avec 5 cartes «Power». Disponible en DBZ et Sailor Moon, précisez à la commande.
Hard Case ❑ **DBZ** ❑ **Sailor Moon 67 F**

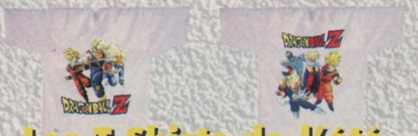
DBZ? QUOI CA? GOKÛ? QUI CA? ICI? OU CA?

Hero Collection 3

TAP's DBZ

477 F

Au choix: 4 vidéos DBZ et 1 manga Dragon Ball


Les T-Shirts de l'été

Hard Case

3615 TOON

News japanimation, **dialogue** en direct, **petites annonces**, boîtes aux lettres, **jeux** primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, **discographies**, fiches techniques de DA's. Entre autres. **Vidéos, Mangas, tout y est**. Hop.

Le 3615 TOON (édité par *Pixel*) ne coûte que **1,27 F**/mn, soit à peu près 4 Carambar/mn. L'abus du 3615 TOON est dangereux pour Carambar SA. Sortez couverts.

3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

EN AOÛT, LES MANGAS EN AVANT TOUTE !

SAINT SEIYA

KEN

MACROSS

COBRA

SAINT-SEIYA (CDZ)
Revoilà la célèbre série Saint Seiya, aussi connue sous le nom des «Chevaliers du Zodiaque».
Vidéos **Saint Seiya** VF **147 F**
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3

KEN LE SURVIVANT
Le fameux film de Ken le survivant (Fist of the north star en anglais) enfin en version française !
Vidéo ❑ **Ken Le Film** VF **167 F**

MACROSS LE FILM
Le film reprend la 1ère partie de la série TV **ROBOTECH**.
Vidéo ❑ **Macross Le Film** VF **167 F**
«Fabuleuse suite» disent les fans !
Vidéo ❑ **Macross Plus** VA PAL **147 F**

COBRA
Chaque cassette comprend deux épisodes de la série diffusée sur Antenne 2.
Vidéos **Cobra** ❑ 1 ❑ 2 VF **167 F**

Jaquettes non définitives. Sorties entre le 16 et le 31 juin, donc dispos!

297 F
Les 2 vidéos Cobra VF

547 F
Le Pack nouveautés : Macross Le film, Saint Seiya 1, Ken et Cobra 1

397 F
Les 3 vidéos Saint Seiya VF

Iria 2 STF
137 F

Maps 2 STF
147 F

Yohko 2 STF
117 F

Megalopolis 1 VF
97 F

Gunnm VF
127 F

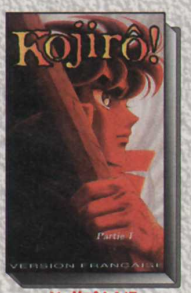
Borgman 2058 STF
147 F

Slow Step STF
147 F

Mlle Météo 1 STF
147 F

Urotsukidôji II VF
167 F

Dr Feelgood STF
147 F



Kojirô! VF
167 F

Lodoss 4 STF
137 F

Bubblegum C. STF
147 F

Ranma ½ 2 STF
147 F

197 F
Gunnm: vidéo+2 mangas au choix

227 F
Akira : vidéo+1manga

397 F
Maps 2 + Iria 2 + Kojirô!

397 F
Int. -18 ans Météo, Ogenki, Uro II

497 F
Les 4 vidéos Lodoss STF

COMMANDE, DEMANDE DU CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition de vos articles.
- **Expédition** le jour même de réception de votre commande ! (hors rupture de stock ou sortie repoussée par l'éditeur)
- Si vous payez par **carte bancaire** ou **contre-remboursement**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !
- Demandez dès maintenant le catalogue, vous recevrez la prochaine édition dès sa sortie ! (vous le recevrez automatiquement si vous avez déjà commandé)

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Infos, Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner **sans affranchir** à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex**

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
Au moins un article commandé avant le 31/7/95 : un cadeau !	Gratuit
2	
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert !	Gratuit
6	
Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas!)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
C+0795
Date de naissance :

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTICLES	
FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	**37 F**
Supplément envoi recommandé	12 F
SUISSE, BELGIQUE, LUXEMBOURG :	
Envoi recommandé économique	60 F
DOM, TOM: Frais de port sur devis.	
Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° ____ ____ ____ ____
Expire à fin : ___ / ___ **Signature :**
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque

TROMBINOSCOPE

7 HEURES 25

LE MAG DE LA RÉDAC

Ce mois-ci, et pour la première fois dans l'histoire de Consoles+, nous avons décidé, à nos risques et périls, de vous dévoiler l'intimité de nos testeurs. Tout ce que vous n'avez jamais su et qui n'est jamais sorti des locaux de la rédaction vous est révélé ici. Cependant, les informations qui vont vous être fournies sont strictement confidentielles et ne doivent en aucun cas être divulguées... Si ma mère savait ce que je fais à Consoles+!

6 h 12
Arrivée de Niiico à Consoles+. D'un pas alerte, notre dynamique testeur se dirige vers la porte de la rédaction.

9 h 24
Juliette, la charmante secrétaire de Consoles+, réveille Niiico, qui dormait debout, appuyé contre la porte, les clefs encore à la main. La journée peut enfin commencer.

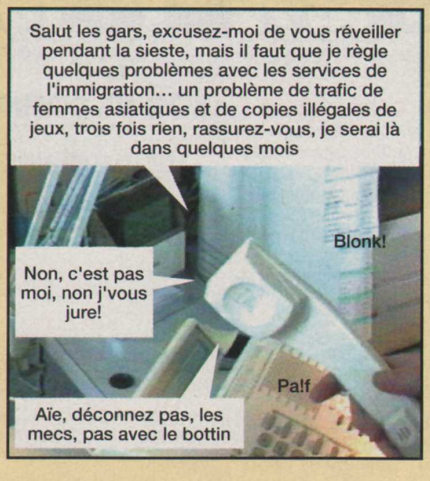
10 h 01
Niiico pénètre dans le bureau sans douceur, réveille Le Panda, qui dormait à même le sol, sur une vieille couverture qu'il a chouravée à l'armée avant de se faire réformer. Deux coups de pied suffisent.

10 h 09
Arrivée du big boss de Consoles+, qui, après un rapide bonjour, se jette immédiatement derrière son bureau afin d'apprécier les dernières nouveautés arrivées la veille au soir en Federal Express.

12 h 23
Spy arrive en compagnie d'Elvira, lunettes sur le nez. Aussitôt là, nos gaillards se dirigent vers la cantine afin de se sustenter.

15 h 47
Après un repas copieux et bien arrosé, nos lascars regagnent la rédaction afin de piquer un petit somme. L'après-midi peut enfin commencer...

16 h 20
Toute la rédaction est soudain réveillée par un coup de téléphone de Marc, qui prévient qu'il sera un peu en retard.



16 h 55
Après une journée éprouvante pour la colonne vertébrale (dormir sur un fauteuil n'est jamais chose confortable), nos joyeux testeurs rentrent chez eux afin d'y trouver un repos bien mérité. Seul Le Panda est resté à la rédaction, sur sa couverture et sous les bureaux. La soirée peut enfin commencer...

PHARE DOUBLE OPTIQUE

scooter 50 cm3, dès 14 ans.

PEUGEOT

Le Buxy RS a évidemment des concurrents mais ils ne sont pas tous autorisés à circuler en agglomération.

LE BUXY RS A TOUS LES AVANTAGES DU TAUREAU : FORCE, ROBUSTESSE, VIVACITÉ...
IMMÉDIATEMENT, VOUS VOUS DITES : «POURQUOI NE PAS ACHETER PLUTÔT UN BON BESTIAU ?». ET BIEN LA RÉPONSE EST SIMPLE :
LES TAUREAUX, MÊME HAUT DE GAMME, N'ONT PAS DE PNEUS LARGES. ALORS, IMAGINEZ-LES PRENDRE UN VIRAGE À 180°.

Cogis/Gissey

Young & Rubicam France 95

Omocha Show: dernières nouvelles du front 32 bits

L'Omocha Show, ou le Salon du jouet, se tient à Tokyo tous les ans au début du mois de juin. Réunion annuelle des distributeurs, vendeurs et fabricants de jouets, il a vu progressivement les jeux vidéo prendre une place de plus en plus importante. Actuellement, un cinquième environ de ce salon gigantesque est occupé par les consoles. Pas de nouveautés à vous coller les rétines à la télé et à vous rendre épileptique, mais pas mal de bons jeux, essentiellement sur consoles 32 bits.

La plupart des éditeurs nippons de quelque importance étaient présents. Comme d'habitude, Nintendo n'était pas de la fête, se réservant pour le Shoshinkai, salon dédié au monde Nintendo. Autre grand absent, Sony n'avait pas daigné se déplacer. Il faut dire qu'une exposition récente avait permis au public de voir une bonne partie des nouveautés sur Playstation. Par ailleurs, beaucoup de third-parties (éditeurs tiers) dévoilaient sur leur stand des nouveautés pour la PS-X. Enfin, autre grosse compagnie à avoir boudé ce salon, Konami, qui brillait par son absence. La rumeur publique en attribuait la cause au tremblement de terre de Kobé, durant lequel l'éditeur aurait été particulièrement touché. Encore plus rapidement que le passage de la 8 bits à la 16 bits, le Japon paraît rouler définitivement sur l'autoroute 32 bits! A l'occasion du salon, Sega et Sony inondaient le monde d'annonces de chiffres de ventes plus faramineux les uns que les autres! Mais une chose est sûre pour ceux, s'il en était, qui en doutaient jusqu'à présent, le virage 32 bits a été pris indéniablement au Japon. Pour preuve, la plupart des jeux dévoilés à l'Omocha Show étaient dédiés à la Saturn et à la Playstation.

Bandai

LE JAPON EN DIRECT

Bandai, pour bien faire comprendre l'importance de son projet Pippin, en plus d'un stand géant pour les jouets et jeux vidéo, avait pris un autre stand, gigantesque, dédié uniquement à cette "consordinateur". Surprise! Bandai a entièrement relooké sa machine. La société dévoilait la pub de lancement de la Pippin. Cette dernière avait le punch des campagnes américaines ou européennes de Sega, et était très orientée réseau, Internet... Un service, baptisé "Franky on Line", destiné à relier tous les futurs acheteurs de Pippin, était en démonstration. Offrant une interface graphique en 3D, proche des recherches de General Magic, il paraissait regrouper tout ce qu'un utilisateur est en droit d'attendre en termes d'aides et de services. Bandai ne devrait pas avoir de mal à fourguer plusieurs centaines de milliers de ces Pippin au pays du Soleil-Levant.

La voie choisie par Bandai Japon se confirme: plus ça va, plus la Pippin est présentée comme un ordinateur Mac. La nouvelle brochure de Bandai pourrait passer à peu de chose près pour un dépliant d'Apple vantant les qualités d'un nouveau Power Macintosh: connexion Internet via un modem, souris et clavier, lecteur de disquette qui se place sous la Pippin... tout y est! Seuls la possibilité de se connecter à une télé et la présence d'un joypad – qui comprend, en plus du pad, un track-ball – viennent rappeler que la Pippin est aussi une console de jeu! Bandai semble un peu l'oublier, et sur le stand Pippin aucun jeu tirant parti du Dual Frame Buffer, qui permet à cette console de bénéficier d'animations de folie, n'était présenté. De même qu'aucun développement de la part des grands noms nippons (Konami, Namco, Capcom...) n'a été annoncé. Espérons que Bandai n'oubliera pas que c'est en tant que consoles de jeu – seule motivation précise, par rapport aux sirènes du "multimédia-cédérom-internetrucmachin" – que ses machines se vendront!

SLAM DUNK (Saturn/N.C.)

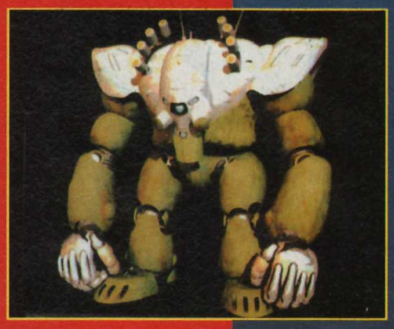
Mélangeant décors en 3D et sprites en bit-map, ce CD-Rom inspiré directement du dessin animé du même nom ravira les fans de basket avec son action endiablée.

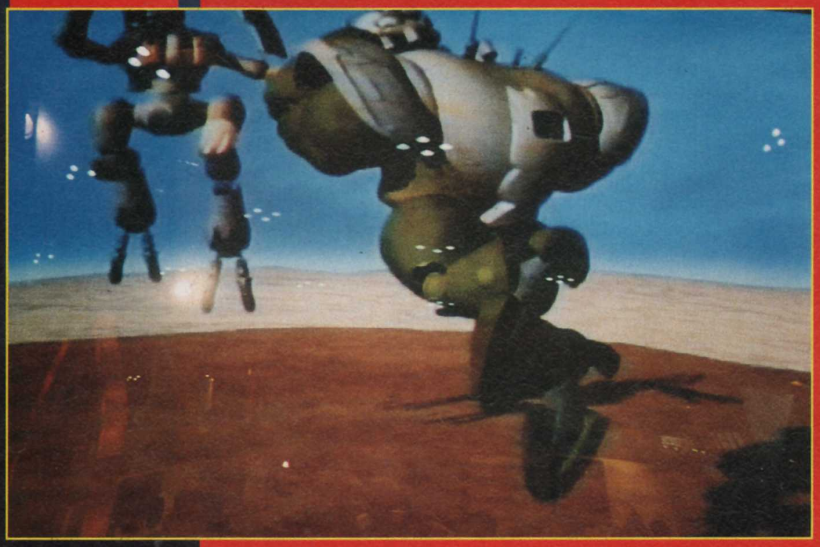
SLAM DUNK

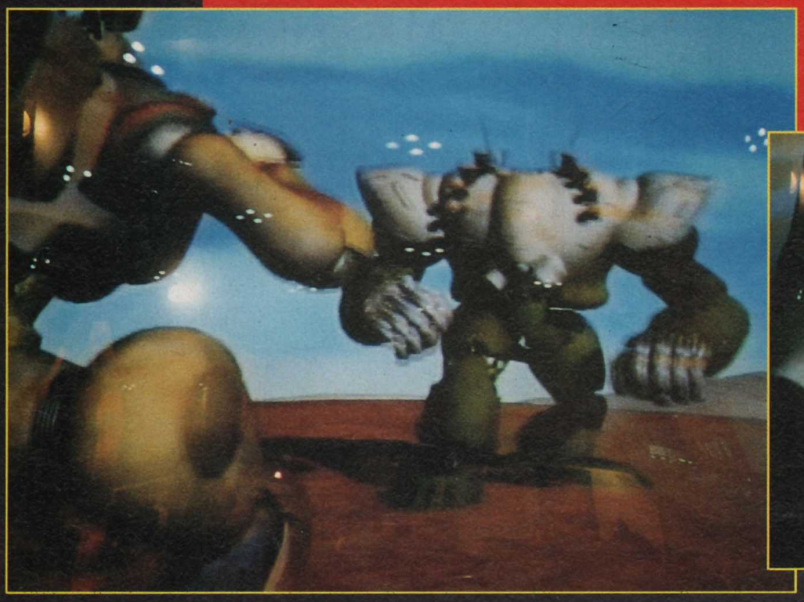
Bandai

ZXE-D (Playstation/ N.C.)

ZXE-D était aussi inattendu que prometteur. Ce jeu rappelle beaucoup Toh Shinden par son utilisation de l'espace 3D pendant les combats (possibilité de tourner autour de l'adversaire, de le surprendre par-derrière...). Il met en scène des robots géants, armés jusqu'aux dents, qui se disputent les fragments d'une mystérieuse météorite, le Plasmalite.







Sega

Surprise du salon, le stand Sega était plein de nouveaux jeux pour la Saturn. Beaucoup de titres étaient signés Sega directement, mais un bon nombre provenaient aussi de third-parties. Les possesseurs de Saturn ne risquent pas de manquer de jeux, même s'ils risquent d'attendre un peu, car beaucoup de jeux exposés n'en étaient qu'au tout début de leur développement. Sega lançait son offre multimédia pour la Saturn, présentant, en plus de la cartouche qui permet de lire les CD Vidéo, deux CD-Rom qui vous offrent la possibilité de lire des CD photo (format de CD-Rom mis au point par Kodak et sur lequel sont stockées des photos, dans différentes résolutions) et des livres interactifs. Dans les deux cas, il faut commencer par charger le CD-Rom, car celui-ci contient les programmes nécessaires au chargement du CD photo ou du "livre-CD" multimédia interactif-de-la-mort-en short-devant-le Prisunic. Sega montrait aussi le pistolet qui sera commercialisé en même temps que Virtua Cop, à peu près juste avant Noël. Superbement réalisé, il donne les mêmes sensations que l'arcade. Pour rester dans le hardware, sega présentait aussi son Analog Mission Stick, un magnifique engin destiné aux simulations aériennes.

VIRTUA FIGHTER II (Saturn/Noël)

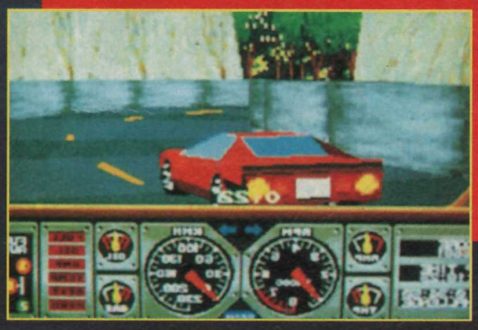
Grâce au nouveau système d'exploitation, le développement de VF II se poursuit plus rapidement, et les premières images commencent à apparaître.

HANG ON' GP 95 (Saturn/1995)

La célèbre course de voitures Hang On migre sur Saturn.

RACE DRIVIN (Saturn/1995)

Ce jeu de Time Warner est une adaptation d'un jeu sorti en arcade il y a une éternité... On aurait préféré voir Primal Rage plutôt que cette antiquité!



GUARDIAN HEROES (Saturn/1995)

Ce beat-them-all offre des sprites bit-map dessinés selon un style assez particulier, mais plutôt sympa. Le jeu possède une profondeur de décor, c'est-à-dire qu'on peut changer de plan, pour éviter de se retrouver face à un gros balèze, comme dans les derniers jeux de SNK.

LEGEND OF THOR (Saturn/N.C.)

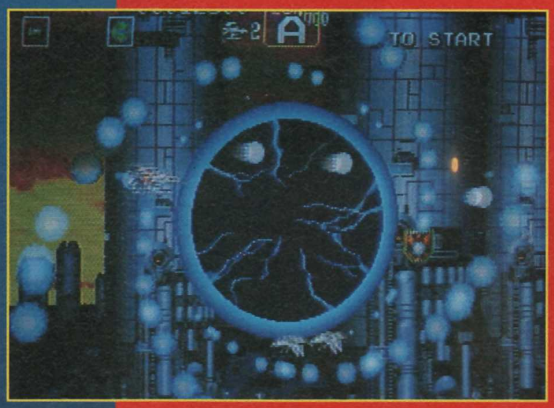
Le plus beau jeu du salon! Plus que Daytona ou autres VF, c'est le jeu que devrait montrer Sega à tous ceux qui hésitent entre une Playstation et une Saturn!

LE JAPON EN DIRECT

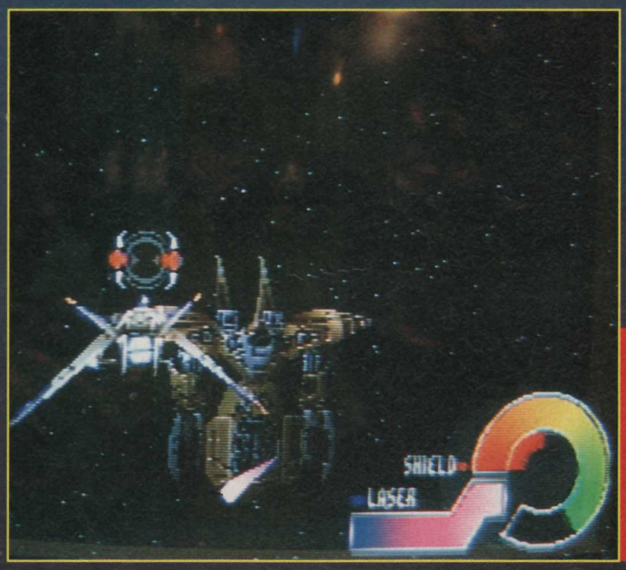
Taito

Taito s'est mis plus tardivement que les autres grands éditeurs nippons aux 32 bits. Mais pas mal de titres sont en préparation, tant pour la Saturn que pour la Playstation. A côté de navets cent fois vus, revus, convertis sur tous les supports de la Game Boy à la Saturn (par exemple Darius Gaiden, pour ne pas le nommer), on avait droit à d'autres titres beaucoup plus sympa, comme la conversion du splendide Ray Force, devenu Layer Section, et que Consoles+ vous a déjà présenté en long, en travers et en détail!

DARIUS GAIDEN (Saturn/décembre)



C'est une malédiction: dès qu'une nouvelle console de jeu sort, paf! elle a droit a sa version de Darius Gaiden! La pauvre Saturn est touchée, mais je dois reconnaître, malgré ma mauvaise foi bien connue, que les graphismes, notamment ceux des boss du jeu, sont encore plus beaux dans cette version Saturn.



ZEITGEIST (Playstation/août)

Zeitgeist comporte de beaux décors mais une action aussi trépidante que celle de Starblade, de Namco. Pour les amateurs de jeux de tir!

LE JAPON EN DIRECT

RAY TRACERS (Playstation/1995)

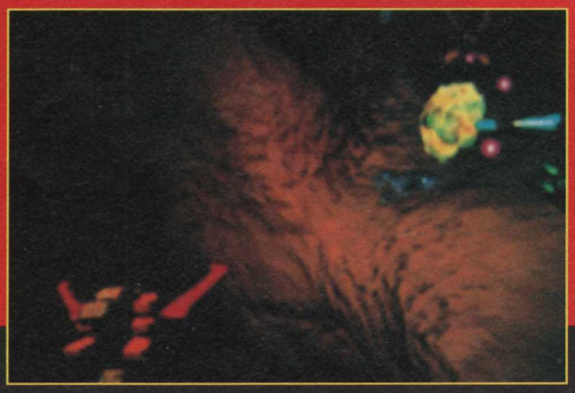
Cette espèce de Ridge Racer vous met dans la peau d'un officier de police traquant des criminels. Vous m'avez compris: courses poursuites et baston sont au programme!

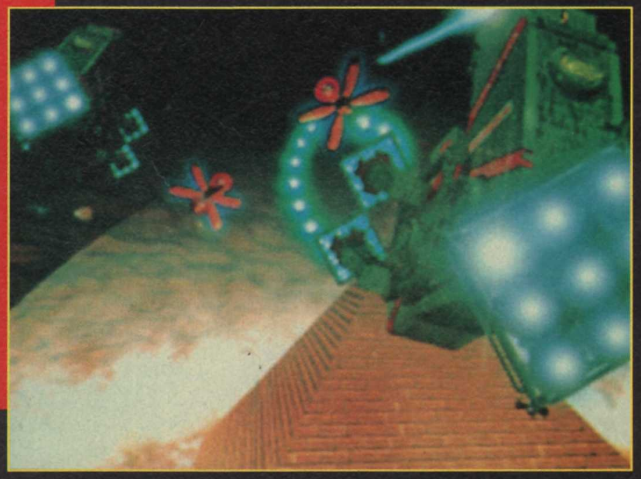
HAT TRICK HEROES (Saturn/novembre)

Taito présentait la conversion de son célèbre Hat Trick Heroes sur Saturn.

PYRAMID INTRUDER (3DO/août)

Reconversion du Pyramid Patrol sur Laser Active pour la 3DO. Les images de synthèse sont splendides, mais il ne devait plus rester de place sur le CD-Rom pour l'interactivité. Alors, ils n'en ont pas mis!

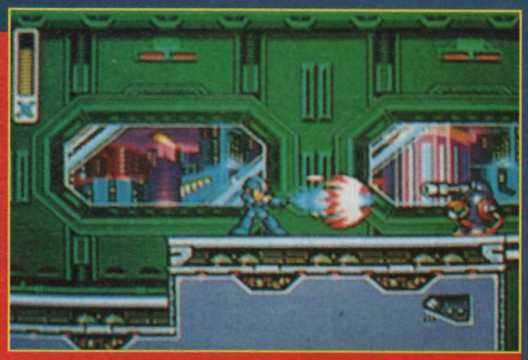




Capcom

Capcom présentait pas mal de suites sur son stand. Dans la série "Le Retour de la revanche", on avait le droit à Final Fight 3, Rockman X 3 et Mickey & Donald Magical Adventure. Pour ce qui est des 32 bits, pas de grand changement par rapport à ce qui était présenté le mois dernier à l'E3 (salon qui a fait l'objet de notre supplément au Consoles+ 44), sauf que certaines versions paraissaient un peu plus avancées.

ROCKMAN X3



(Super Famicom/1995)

C'est une aventure de Rockman. Voir le Rockman X 2 pour plus de détails. Voilà, je crois que j'ai tout dit!

MICKEY & DONALD MAGICAL ADVENTURE (SuperFamicom/1995)

Les deux héros les plus fameux se retrouvent au coude à coude pour traquer Pat Hibulaire. Ils passent leur temps dans leurs petites cabines d'essayage portatives à changer de vêtements, selon les adversaires et en fonction du terrain.

POSSIBILITE D'EFFETS
IRREVERSIBLES

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

LE JAPON EN DIRECT

FINAL FIGHT 3 (SuperFamicom/1995)

Et moi qui pensais qu'avec SF II, Capcom en avait fini avec la manie des suites à rallonge. Vous prenez Final Fight 2, vous redessinez des décors, vous redessinez les sprites des Pas-beaux, vous conservez les mêmes routines de programmation... et vous servez chaud. Ça ne coûte pas cher, ça ne va pas se vendre beaucoup, mais c'est toujours ça de pris!

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (Saturn/1995)

Ce X-Men est une conversion du très beau jeu d'arcade de Capcom. Basé sur le même principe que SF I (une suite de duels), il met en scène les héros de Marvel

STREET FIGHTER II (Game Boy/1995)

C'est une simulation de tennis qui vous met dans la peau d'un épluche-légumes!

VAMPIRE (Playstation/1995)

Si la Saturn va disposer de X-Men, la Playstation aura Vampire. En effet, il s'agit du même jeu, avec le même système de combat, sauf que les personnages de Vampire sont des créations originales de Capcom.

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM (Playstation et Saturn/1995)

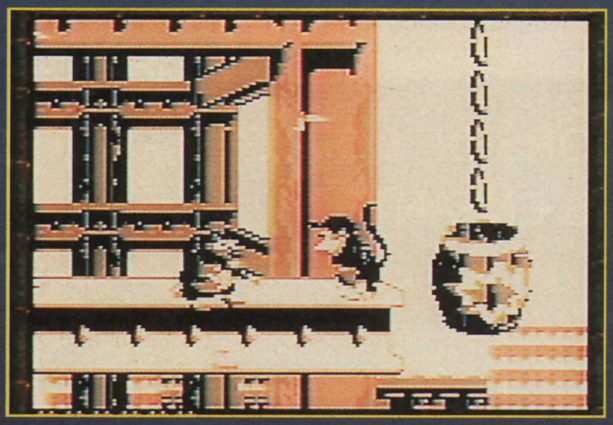
Il s'agit d'un SF II utilisant les acteurs digitalisés du film "SF II". C'est toujours et encore du combat... Je vous rassure, Capcom ne propose pour le moment sur 32 bits que ce jeu!

TENIR HORS DE PORTEE
DES ENFANTS

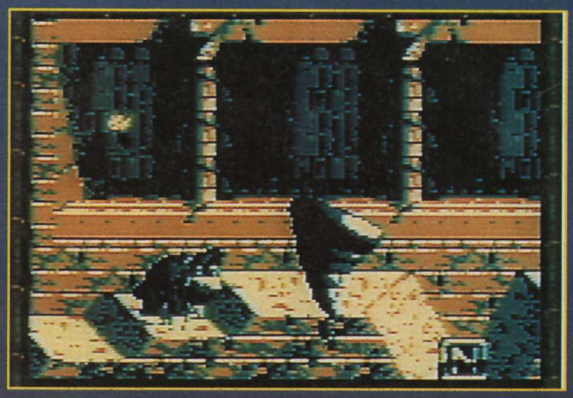
La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

SUPER DONKEY KONG GB

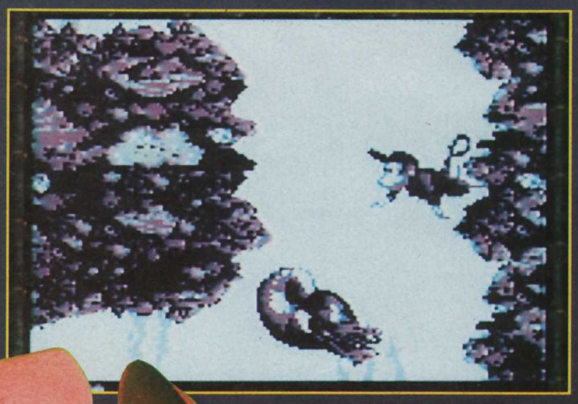
Ce nouveau jeu de Nintendo reprend le principe inauguré par Donkey Kong Country – appelé Super Donkey Kong au Japon, sur Super Famicom, d'où le titre de la version Game Boy –, qui consiste à utiliser une station de travail pour dessiner en 3D les personnages et le décor, convertis ensuite en sprites. La qualité graphique, malgré les limitations technologiques de la Game Boy, est optimale.
La version GB reprend le principe de sa grande sœur 16 bits. Jeu de plates-formes à part entière, il va vous permettre de retrouver les tonneaux, les caisses à rhinocéros, les lettres à récupérer pour former le mot "Kong"...



Certes, le jeu est moins impressionnant que sur la SFC, mais il constitue tout de même une prouesse technique!



Suivant les niveaux et leurs décors, les sprites sont plus ou moins visibles.



Un Nautile cherche des noises à Didy.

NINTENDO/GB

21 août au Japon

Le scénario a subi, en revanche, quelques modifications. Un an s'est écoulé depuis les dernières aventures de Donkey Kong. Un jour, alors qu'il ne reste plus que Diddy et Donkey, Candy étant partie en voyage et Funky faisant du surf sur une île lointaine, un dirigeable apparaît dans le ciel.
Peu de temps après, Donkey, qui émerge d'un petit somme, découvre qu'on vient de lui voler son stock de bananes. Il a juste le temps de voir s'enfuir un fantôme aux ordres de l'infâme Gremlin, par un trou dans le sol de la maison. Donkey, maintenant parfaitement réveillé, constate que Diddy a disparu en même temps que les bananes. Son sang simiesque ne fait qu'un tour et il part à leur recherche. Escaladant le piton rocheux plus élevé de l'île, il peut voir au loin le bateau de Gremlin, avec les bananes à bord. L'aventure pour la reconquête des fruits commence....

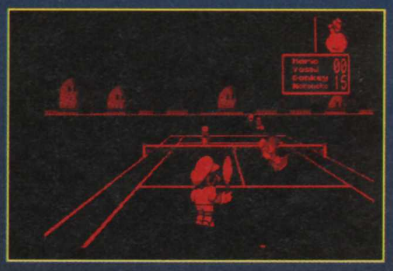
A NE PAS METTRE ENTRE
TOUTES LES MAINS

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

L'été réel de la Virtua Boy virtuelle

NINTENDO/VB
21 juillet au Japon

Après un lancement reporté par Nintendo pour cause d'absence manifeste de jeux, le départ officiel de la Virtua Boy devrait finalement être donné au Japon cet été, le 21 juillet. Le prix de la VB a dû être revu à la baisse par Nintendo devant la concurrence des consoles 32 bits et un accueil... pour le moins mitigé de la part des professionnels du jeu vidéo au Japon. La VB, dont la sortie était prévue initialement en décembre pour un prix de 19 000 yen (environ 1 100 francs), sera proposée finalement à 15 000 yen (800 francs environ). Trois jeux seront commercialisés par Nintendo en même temps que la console de jeu. Le quatrième, Mario Clash, devrait être disponible au mois de septembre. Ils coûteront tous le même prix, soit 4 900 yen (250 francs environ).

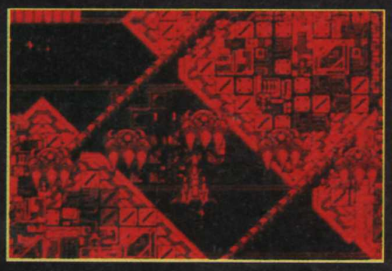


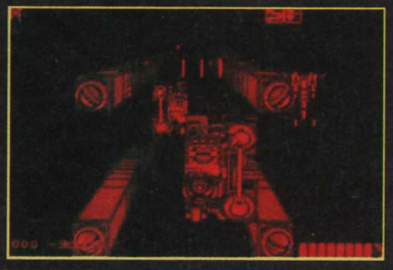
Mario's VB Tennis.

THIRD-PARTIES VIRTUELS ?

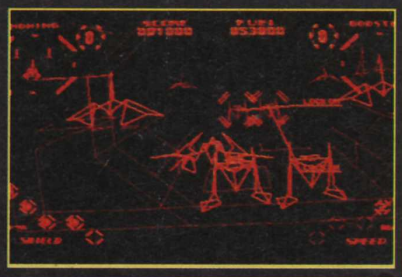
Et les autres éditeurs? En général, ils ne paraissent pas voir dans la production de cartouches pour VB un moyen de faire fortune rapidement. Les candidats au développement de jeux pour VB ne se bousculent pas sous les fenêtres du petit père Mario. Mais Nintendo a des arguments que la raison ignore. Il est amusant de noter que les quelques compagnies qui travaillent sur la VB, comme Hudson, sont également parmi les quelques heureuses qui possèdent un kit de développement pour l'Ultra-64. Mais il ne s'agit sans doute que d'un effet du hasard.

VERTICAL FORCE
(Hudson, juillet au Japon)
Il s'agit d'un shoot-them-up à plusieurs niveaux. Le scrolling est vertical et votre vaisseau a la possibilité de passer d'un niveau, basé sur une certaine altitude, à un niveau plus haut ou plus bas.

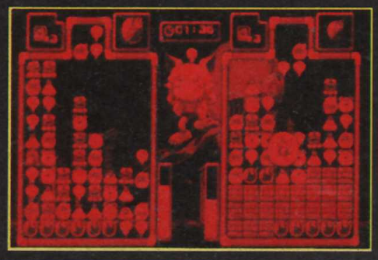




RED ALARM
(Coconuts, juillet au Japon)
Manœuvrez votre vaisseau dans un univers en 3D. Les bâtiments, obstacles du relief et adversaires sont constitués d'objets "fil de fer".

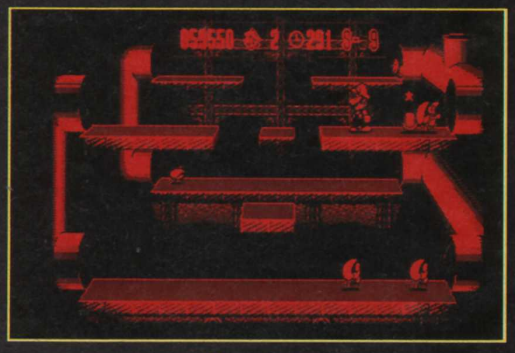


TOBIDASE! BANIBAN
(Hudson, août au Japon)
Puyo Puyo et Tetris passés au mixeur VB.



Galactic PinBall.

Teleroboxer.



Mario Clash.

EN CAS DE CONTACT PROLONGE
SEPAREZ LA VICTIME
DE LA SOURCE DE PUISSANCE
EN GARDANT LES PIEDS BIEN AU SEC
ET COMPOSEZ LE 18

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

Yoshi's Island

Après avoir dévoilé deux titres de poids lors du derniers salon E3 – Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, et Killer Instinct –, Nintendo insiste en annonçant un troisième hit potentiel pour faire passer son message: malgré le tumulte qui règne en ce moment autour des nouvelles consoles 32 bits, et en attendant sa future Ultra-64, la société n'a pas l'intention de laisser tomber les possesseurs de Super Famicom!

NINTENDO/SFC

10 août au Japon

Autre personnage fétiche de Miyamoto, Mario est appelé à la rescousse pour faire patienter les possesseurs de SFC et essayer de les détourner des sirènes 32 bits Saturn et PS-X. Yoshi's Island est un jeu assez classique dans son principe. Conçu dans la droite ligne des Mario et Super Mario, il reste fidèle au concept des jeux de plates-formes/action. Mais sa réalisation comporte cependant un certain nombre d'innovations, nécessaires pour éviter que les joueurs aient l'impression qu'on leur ressort un Mario précédent, avec les mêmes routines de programmation, et juste de nouveaux décors et de nouveaux sprites pour faire passer la pilule.

C'est le premier niveau du jeu, et c'est aussi la première occasion pour le joueur de découvrir le nouveau style graphique de la série.

Mario donne dans le flashy

Première surprise, Nintendo a décidé de revoir son style graphique. Sans adopter l'usage d'images de synthèse, coûteuses en temps et en prix, telles qu'on peut en voir dans la série des Donkey Kong Country, l'équipe de Miyamoto a décidé d'abandonner le style mignon et naif qui était celui de Mario depuis des années, avec des décors simplifiés à l'extrême et des couleurs pastel. Le nouveau style graphique abandonne définitivement la "ligne claire", et risque de demander un minimum de décryptage visuel et d'adaptation aux aficionados des Mario précédents. Se voulant plus jeune et contemporain, ce nouvel épisode est plus énergique, mais également un peu plus fouillis.

Non, Yoshi n'a pas fumé la moquette, c'est juste le Super FX II!

Comme annoncé le mois dernier dans l'interview de Miyamoto San, Nintendo va accroître ses jeux basés sur le Super FX II, ce fameux coprocesseur chargé de soulager le microprocesseur de certains de ses calculs, notamment lors des séquences d'animation 3D. Yoshi's Island comporte donc un DSP Super FX II, et bénéficie d'animations de fond d'écran rapides et spectaculaires (zooms, rotations et distorsions). Comme dans les épisodes précédents de la série, suivant la dextérité du joueur, celui-ci réussit à compléter plus ou moins le niveau, découvrant bonus cachés et pièces

Ainsi, c'est vérifié! Dès sa naissance, Mario portait moustache et casquette!

Le niveau des singes se passe dans une forêt, où ces sacripants s'en donnent à cœur joie pour vous compliquer la tâche.

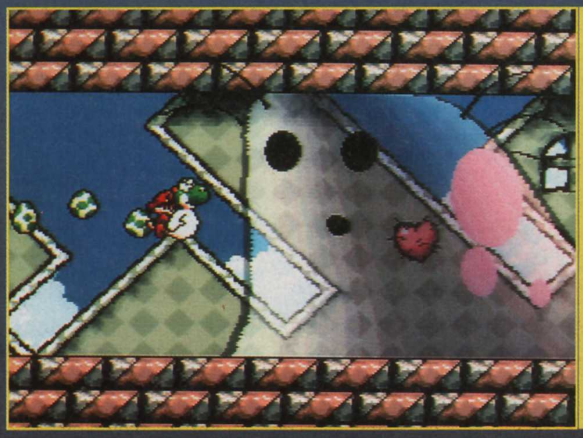
secrètes. A la fin du niveau, le programme lui annonce son pourcentage de réussite. Les fêlés du pot joueront sans relâche jusqu'à ce qu'ils arrivent aux 100% fatidiques, ou qu'ils meurent d'épuisement... Les autres consulteront les plans et les astuces de Consoles+!

Mario a un frère jumeau et Mario tombe à l'eau, etc.

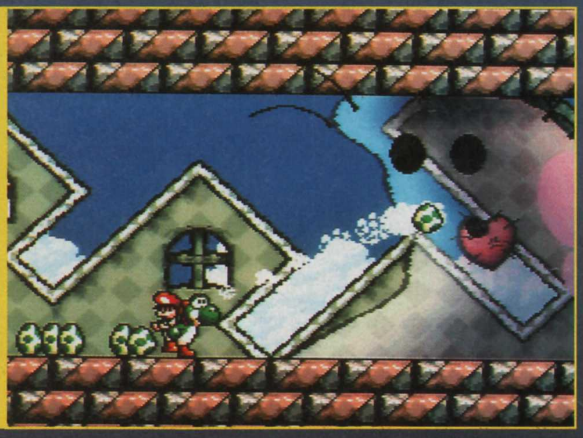
Le jeu comprend six niveaux-bonus. A certains endroits, une roulette expédie le joueur vers l'un d'entre eux. Pour combattre les Pas-beaux, Mario à cheval sur Yoshi se sert des œufs de sa monture pour mettre à mal ses adversaires. Issu directement des contes pour enfants, et comparable à notre cigogne, Kônotori est un oiseau géant, censé expliquer l'arrivée des bébés aux très jeunes Japonais. Cette fois-ci, son chargement pour Kino Kuni, le pays des Champignons, est composé de deux frères jumeaux, Mario et Luigi.
Kamec, le roi de Kuppa, grâce à des dons de prescience, sent confusément que ces deux bébés vont lui poser plus tard des problèmes. Il enlève alors les deux nourrissons, et se débarrasse en chemin de l'un d'entre eux, Mario, le laissant tomber du haut du ciel en espérant qu'il finira au fond de l'océan, et emprisonne l'autre dans son palais. Mario est recueilli par Yoshi, ou plutôt par un Yoshi, car il a eu la chance de tomber sur l'île des Yoshi. Pendant ce temps, Kamec, toujours préoccupé par cette histoire, décide finalement de remettre la main sur le second bébé. Il envoie donc ses "kobuns", ses lieutenants, s'emparer du jeune Mario. Mais celui-ci, aidé par Yoshi et d'autres personnages issus du monde Mario, lutte contre eux, tout en tentant de porter secours à son frère.

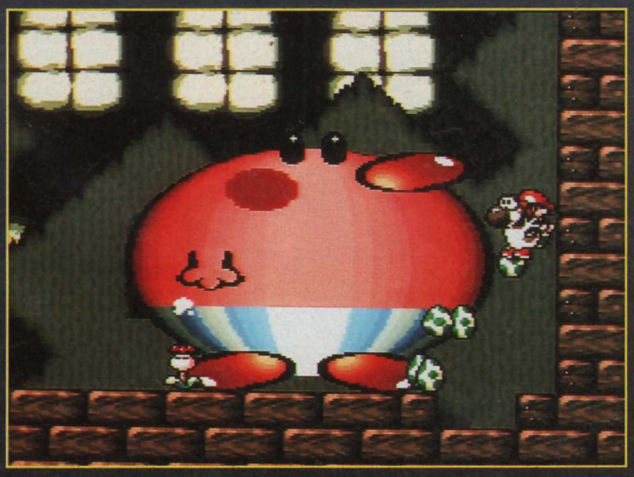
OneOne est encore plus puissant qu'auparavant!

DES ŒUFS DURS À AVALER!

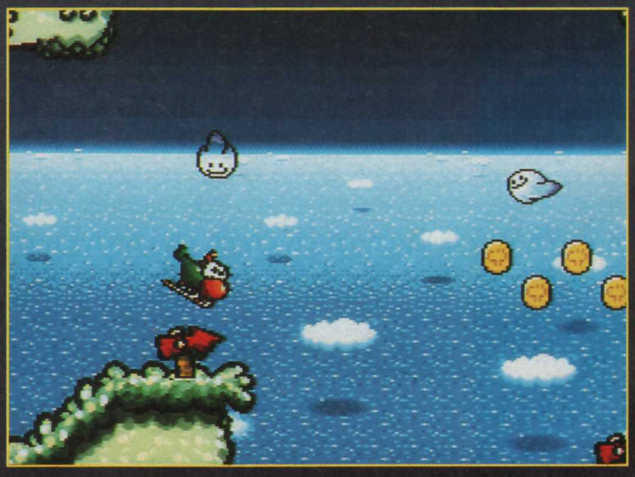


Yoshi sert aussi bien de moyen de transport que d'arme. Bref, un vrai char d'assaut! Tout en sautillant à travers l'écran, il sème derrière lui une ribambelle d'œufs, du genre peu comestibles!





Le moins que l'on puisse dire, c'est que les sprites des boss sont de taille honnête!



Yoshi nous joue le Yoshi-coptère!

Toriyama: l'expo

Akira Toriyama est particulièrement connu en France pour sa série fleuve de "Dragon Ball" qui, rappelons-le, a duré plus de dix ans. Mais il ne s'agit que l'un des aspects de son œuvre. Auteur éclectique, Toriyama a participé à une multitude d'autres projets. Une exposition se tenait récemment à Tokyo, qui retraçait toute la carrière de Toriyama, et rendait ainsi hommage à l'un des "manga-ka" (dessinateur de mangas) les plus connus.

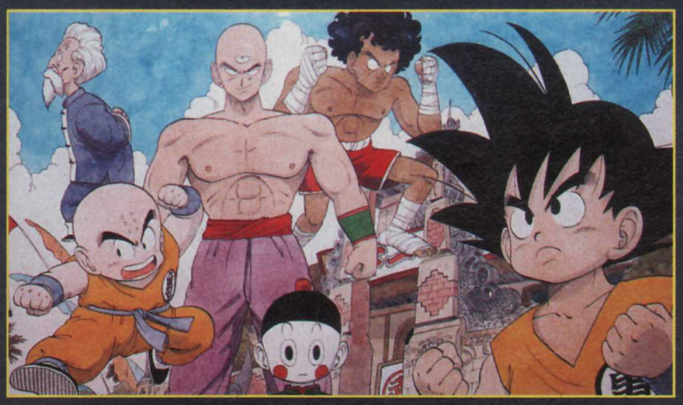
Voici l'affiche qu'avaient choisie les organisateurs pour l'exposition.

LE JAPON EN DIRECT

L'exposition se déroulait au dernier étage d'un des bâtiments de Mitsukoshi.

Les grands magasins japonais ont une tradition de mécénat. Ils organisent souvent des expositions dans leurs locaux, drainant des foules considérables. Il n'est pas rare qu'ils réussissent à exposer pour un temps donné des collections de musées prestigieux, comme le Louvre ou le British Museum. Mais ces expositions sont aussi très largement ouvertes sur le monde contemporain: défilés de mode, expos de bijoux de designers actuels et même bandes dessinées! Ainsi, Mitsukoshi, la plus réputée des "déépâtô" (chaînes de grands magasins), organisait récemment une exposition consacrée à Toriyama. Située au dernier étage d'un grand immeuble, elle réunissait une série de dessins originaux, de croquis et de planches de bandes dessinées signées par l'auteur de "Dragon Ball". Même si la plupart de la surface de l'exposition était dévolue à la saga "Dragon Ball", toutes ses œuvres étaient représentées, et même les moins connues, comme ses travaux et recherches de design de soldats (Waffen SS, G.I., soldats de la Wehrmacht...) effectués pour le compte d'un fabricant de figurines en plastique, à monter et à peindre!

Certains documents dataient de l'avant-"Z", du temps ou "DBZ" n'était encore que "DB".

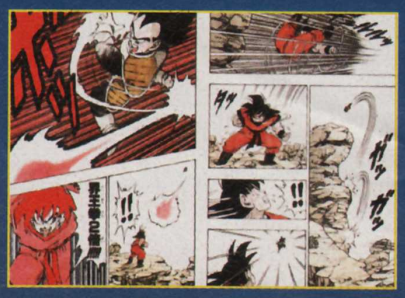


Planches et dessins originaux de Toriyama pour la série fleuve de Dragon Ball.

Le style de la Montagne-aux-Oiseaux

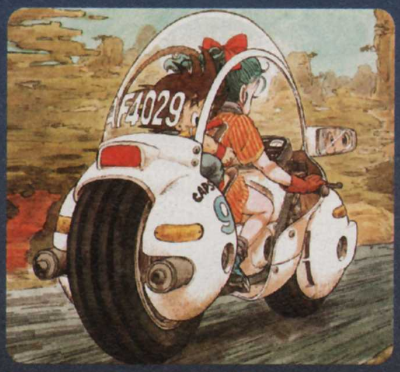
Le style des mangas de Toriyama – son nom signifie littéralement en japonais "la montagne aux oiseaux", d'où le nom de Bird Studio que l'artiste a donné à sa compagnie – offre un certain nombre de particularités: considéré comme révolutionnaire au début des années quatre-vingt, il a été largement copié depuis.

Une des spécialités de Toriyama a été de donner dans ses mangas une impression d'action en "3 D", multipliant, dans les dessins, les points du vue. Le lecteur n'a pas ainsi l'impression de voir une aventure se déroulant devant ses yeux dans des petites cases étriquées d'une page de BD, comme dans un "Tintin", par exemple.



Le découpage bien particulier des mangas de Toriyama fait partie de son style.

Au contraire, il plonge dans l'action, et passe sans arrêt d'un angle de vue à l'autre, d'une perspective à l'autre, ce qui permet de donner une réalité au décor en tant qu'espace, en tant que lieu. Il voit l'action à travers les yeux des différents protagonistes, et a l'impression de la vivre en même temps que les personnages héros du manga. Toriyama décline également à l'infini la taille des cases dans lesquelles prend place l'action, s'affranchissant du cadre rigide d'une page de BD pour mieux coller à l'action, et en créer une représentation la plus dynamique possible.



Voici la couverture du recueil des aventures de DB ("Dragon Ball Comic", vol. 1) paru en septembre 1985. Le premier épisode de la série a été publié en novembre 1984.

Trans-for-ma-tion!

De plus, outre ce coup de patte graphique bien à lui, le style de Toriyama a connu une série de transformations au cours de sa carrière. La série "Dragon Ball" est parfaite pour illustrer ces étapes: la série ayant couru sur plus de dix ans, on peut aisément étudier l'évolution du trait du manga-ka. Après les débuts de "Dragon Ball", marqués par des personnages aux traits assez ronds, tout en courbes, en pleins et en déliés, a succédé un "Dragon Ball" devenu "Z", beaucoup plus orienté vers l'action, les combats épiques, avec un style de dessin plus nerveux, plus dynamique, recourant aux traits linéaires, aux angles droits... et aux muscles hypertrophiés! L'exposition mettait donc en lumière un fait intéressant: au fur et à mesure que l'histoire initiale, centrée sur la jeunesse de San Goku et sa découverte du

Illustration d'un kamehameha. Notez la puissance du trait, l'impression de vitesse, de force et d'énergie qui s'en dégage! On a l'impression qu'on va se le manger!

monde (la recherche des sept boules qui permettent d'invoquer Shenron, le dragon) était peu à peu oubliée, pour laisser place au nouveau scénario de la série "Z" privilégiant les combats manichéens et eschatologiques, le style graphique changeait de même. La rupture est en fait claire à partir de l'introduction du championnat des arts martiaux.

Toriyama, surtout au début de sa carrière, était obnubilé par deux choses: les objets mécaniques (bateaux, fusées, automobiles, motos, robots...), qu'il transformait souvent à son gré, et les armes. Il n'est pas rare de voir, surtout sur les couvertures ou les posters, où il peut s'affranchir des contraintes du scénario, ses personnages brandir M-16, Ak-47 ou M-60!

... Et ces deux tendances se combinent souvent!

WANTED

AKIRA TORIYAMA

Recherché pour activités graphiques subversives.
Forte récompense.

- **Avril 1955** Naissance
- **Mars 1966** Se tord le petit doigt gauche à 13 h 57'26".
- **Avril 1974** Diplômé d'une école de design.
- **Mars 1977** Démissionne de la société de design industriel qui l'employait.
- **Déc. 1978** Publie son premier manga, "Wonder Island", dans le manga "Shonen Jump".
- **1979** Publication de "Tomato, Girl Detective" et de "Today's Hilight Island" ("Shonen Jump").
- **1980** Publication des premiers épisodes de "Dr Slump", qui prendra fin en 1985 ("Shonen Jump").
- **1981** Publication de "Pola & Roid" et d'"Escape" ("Shonen Jump").
- **1982** Publication de "Pink" et "Mad Matic" ("Shonen Jump").
- **1983** Publication de "Cho Bit" 1 et 2, de "Dragon Boy" 1 et 2, et des "Aventures de Tong Pô" ("Shonen Jump").
- **1984** Début de la série de "Dragon Ball", qui prendra fin en 1995 ("Shonen Jump").
- **1985** Publication de "Crummuy Manga Lab".
- **1986** Publication de "Mr Hô" ("Shonen Jump").
- **1987** Publication de "Lady Red" et de "Kennosuke Sama" ("Shonen Jump"). Design des personnages de Dragon Quest II.
- **1988** Publication de "Son Chô", de "Maarusaku Gekiyo" et de "Mamejiro" ("Shonen Jump"). Design des personnages de Dragon Quest III.
- **1989** Publication de "Clear Skies, Karamaru!" ("Shonen Jump").
- **1990** Publication de "Cashman", jusqu'en 1991 ("Shonen Jump"). Design des personnages de Dragon Quest IV.
- **1992** Publication de "Trunk, the Story" et de "Dub & Peter", jusqu'en 1993 ("Shonen Jump"). Design des personnages de Dragon Quest V.
- **1993** Publication de "Go! Go! Ackman" ("Shonen Jump").
- **1995** Design des personnages de Dragon Quest VI et de Chrono Trigger.

Un homme à tout faire

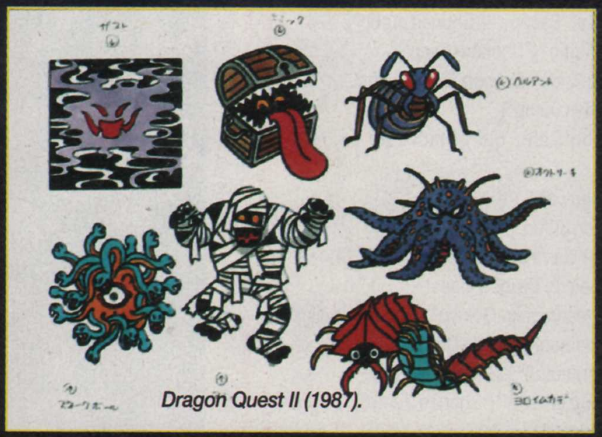
Toriyama est avant tout un manga-ka, un dessinateur de bandes dessinées. Mais, très rapidement, il s'est essayé à d'autres médias, multipliant les expériences. Cela a été tout d'abord le travail de designer pour la série des jeux de rôles Dragon Quest. Il a conçu le look des différents personnages et monstres, ainsi que certains décors. Puis, devant le succès rencontré par ses mangas, il s'est rapidement mis à l'animation, avec des séries TV et des animés (O.A.V.). Même s'il ne faisait qu'encadrer (au mieux), ou seulement jeter un coup d'œil sur les travaux des équipes de Toei Animation, il s'est intéressé aux techniques d'animation, pas si éloignées que ça de sa façon de "découper" ses mangas.

Dans cette vitrine, on pouvait voir un hologramme de l'île de Tortue géniale, des éclairs alternant avec Shonren, le dragon.

Une des premières couvertures de "DB".

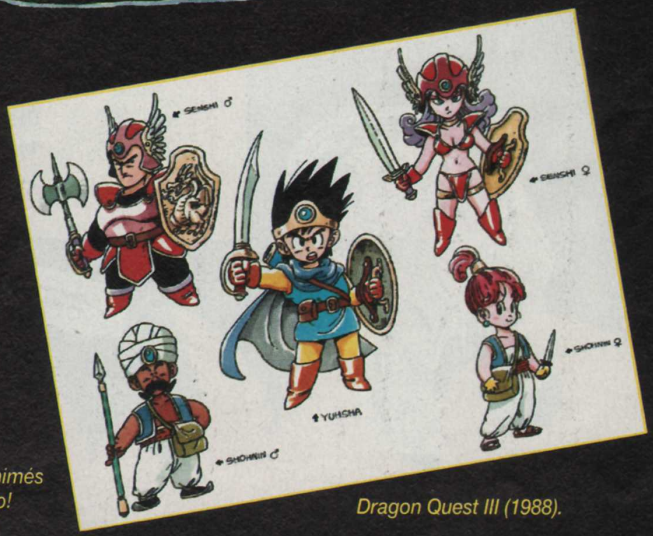
En maquette, le village Pingouin du Dr Slump.

On retrouve le punch du découpage de "DB", dans "Dr Slump"!



Dragon Quest II (1987).

Un des animés de "Go!Go! Ackman" (1994).



Dragon Quest III (1988).

LE JAPON EN DIRECT

Chrono Trigger (1995).

Dragon Quest VI (1995).

Les marchands du temple sont rois au Japon, et les gadgets en tout genre à l'effigie de "DB" fleurissent comme des pissenlits sur la tombe d'un macchabée.

Un animé de "Dr Slump" (1995).

Chronique d'une disparition retardée

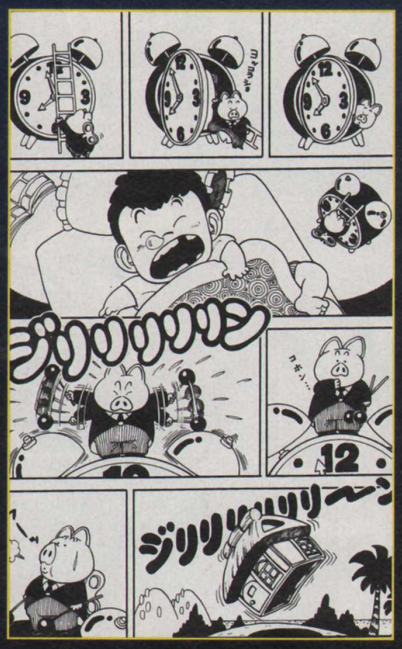
La rumeur circulait depuis quelques mois. C'est désormais officiel: "DB", c'est fini! Akira Toriyama en a marre de la série des "Dragon Ball", et a décidé que l'épisode en cours de parution au Japon dans "Jump Shonen" serait le dernier! Les trois sociétés qui ont bénéficié le plus de la folie DB (Shueisha, qui diffuse les mangas de "DB", Toei Animation, qui en a réalisé les animés, et Bandai, qui s'est chargé de la réalisation des jeux vidéo) avaient dû déjà, à plusieurs reprises, mettre la pression sur Toriyama pour qu'il ne tue pas la poule aux œufs d'or et poursuive la série.

Akira Toriyama a décidé de prendre un peu de temps pour réfléchir et préparer son prochain héros. En attendant, Bandai prévoit de commercialiser encore trois jeux sur Dragon Ball. Le premier n'est autre que la version PS-X de DB. Le deuxième devrait être disponible cet automne sur Pippin. Et le troisième est destiné spécifiquement aux marchés français et américain. En effet, la vague "DB" (en attendant "Sailormoon", qui risque de déferler enfin sur les USA) va devenir un raz de marée. Jusqu'à présent, les chaînes de télévision américaines avaient toujours refusé d'acheter les animés de Toei Animation, "Sailormoon" et "Dragon Ball". Ceux-ci restant quasiment inconnus du grand public américain, Bandai avait renoncé à commercialiser les jeux vidéo correspondants. Mais, sous la pression des passionnés de japanimation qui se multiplient aux Etats-Unis, et devant le succès des "Power Rangers", les chaînes de télé américaines ont finalement décidé d'acheter des épisodes de "DB" et de "Sailormoon". Pour préparer le début de la conquête des Amériques par "DB", Bandai va donc réaliser un nouveau jeu. Celui-ci sera basé sur "DB", et non pas "DBZ", c'est-à-dire sur le début de la série, où San Goku est encore enfant. Il ne sera sans doute pas diffusé au Japon, ou à très petite échelle, car inspiré d'épisodes vieux de dix ans – et donc considérés comme "ringards" par les jeunes japonais!

Les autres mangas de Toriyama

On ne va pas vous raconter, pour la énième fois, l'histoire de "Dragon Ball"! De même, on ne va pas s'étendre sur "Docteur Slump", l'autre série de mangas de Toriyama, dans laquelle le brillant docteur Senbe Norimaki, vivant dans le village des Pingouins, sur l'île de Gengoro, construit Arale, une fillette androïde, myope comme une taupe et belle comme un camion! Les différentes planches exposées montraient comment, très rapidement, au cours des premiers épisodes de la série, le personnage principal du manga va, au détriment de Senbe, devenir Arale Chan. Ce manga étant diffusé en france – et en français – par Glénat, et donc fort connu, nous ne nous y attarderons pas.

Aussi intéressants, et nettement moins connus, étaient les premiers travaux de Toriyama. Voici quelques documents de ces différents mangas, qui vont de la courte nouvelle (quelques pages) aux séries qui durent plusieurs années.

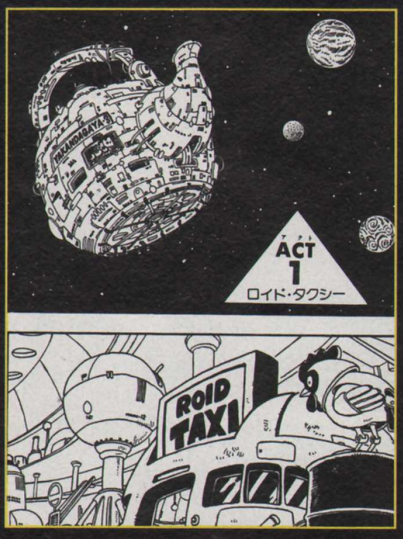


"Aujourd'hui, l'île d'Highlight": le lycéen Kanta a une telle rage de dents qu'il ne peut aller déjeuner à la cantine, bien qu'il adore les repas qui y sont servis. Il va voir un dentiste mais continue à souffrir le martyre...

"Tomato, Girl Detective": Tomato Akai est une jeune fille de 18 ans, qui travaille au commissariat de Yohikora. Tout ce qu'elle fait finit en catastrophe mais, au bout du compte, elle finira par arrêter un casseur de banques.

"Wonder Island" (1978) : le premier manga publié de Toriyama raconte les aventures d'une équipe de policiers spéciale et d'un inspecteur qui arrive sur une île étrange, habitée par un roi-sorcier et un superman des cavernes!

"Mad Matic": deux sœurs, Nivea (comme la crème!) et Muki (un anti-inflammatoire populaire au Japon) montent la garde devant un frigo, où un dragon est enfermé. Par accident, le dragon réussit à s'enfuir. Un jeune garçon qui passait par là leur prête main-forte.



"Pola & Roid": le chauffeur de taxi galactique Roid conduit une passagère, Pola, sur la planète Kongaragatta. Là, il l'aide à défaire l'infâme empereur Gaganbo et retourne sur Terre. Ce manga a obtenu le premier prix des lecteurs de "Weekly Shonen Jump" en 1981.

"Chobit": Chobit est une miniscule extraterrestre qui vient de la planète Maikuron ("Micron"). Grâce à ses pouvoirs magiques, elle aide Magifumi Yamano, policier du village de Tonton.

"Pink": Il n'a pas plu depuis un an dans une cité éloignée. Et une société y vend à prix d'or de l'eau qu'elle est seule à posséder. Une jeune fille, Pink, décide d'aller cambrioler les réserves du précieux liquide. Les choses tournent mal, et elle est sauvée de justesse par un jeune et beau policier. Ils découvrent ensemble que la société a emprisonné le dieu de la lumière et le force à produire de l'eau.

LE JAPON EN DIRECT

"Escape": une partie de cache-cache sur la planète Umekobucha se passe moins bien que prévu.

"Dragon Boy" : un adolescent, Tanton, s'entraîne aux arts martiaux. Son vieux maître lui donne l'ordre un jour d'escorter la princesse de Ka, et de lui servir de garde du corps. Beaucoup d'éléments de ce manga (décors, personnages...) se retrouveront dans le futur "Dragon Ball".

"Les aventures de Tonpô": le jeune cyborg Tonpô est envoyé sur Terre pour rendre compte du développement technologique des humains. A la suite d'une avarie, son vaisseau se crashe sur une planète non loin de la Terre. Il y trouve une jeune fille, Puramo, arrivée deux ans plus tôt, et l'aide à battre le diabolique homme de l'espace qui a supprimé tous ses compagnons.

ÉVOLUTION DU TRAIT

1986: Goku ne porte pas encore l'espèce de T-shirt bleu sous son karatedogi (sa tenue de karateka). Il porte un "nyubô", un bâton dans le dos, et des chaussures souples chinoises. Le trait est rond et courbe

1990: le badge du karatedogi (qui se lit "kamé", et veut dire "tortue") est toujours là. Un sous-vêtement bleu a fait son apparition. Les muscles de Goku commencent à devenir plus anguleux.

1995: la ceinture est désormais rentrée, et non pas nouée comme dans les arts martiaux japonais. L'écusson a disparu. Les traits deviennent plus droits et plus rigides. Les muscles sont encore plus apparents.

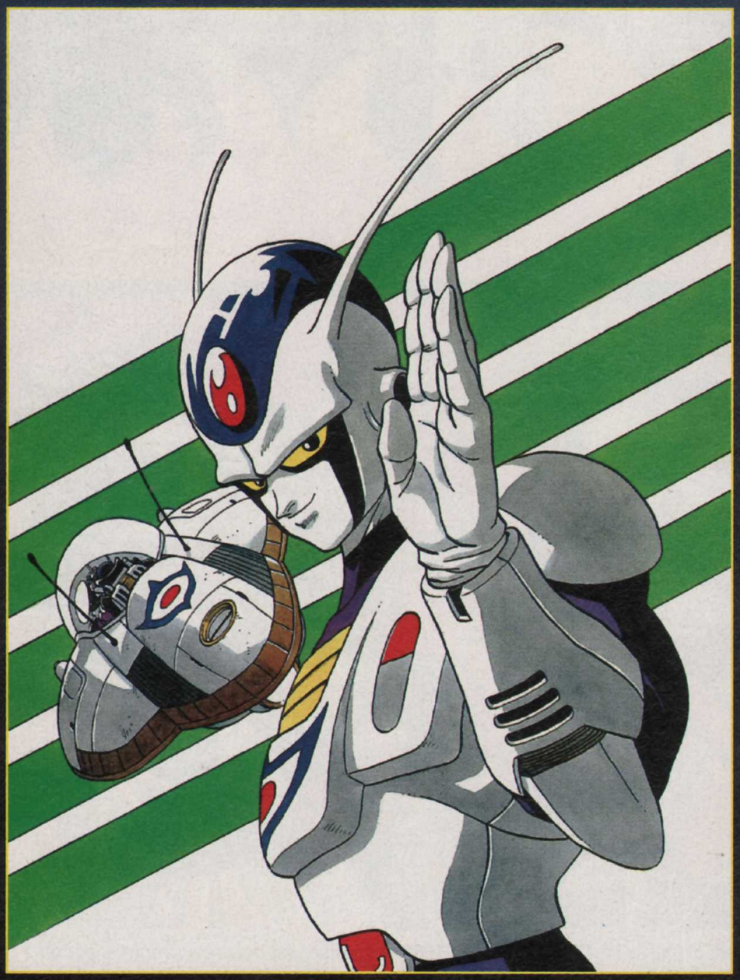
LE JAPON EN DIRECT

"Mr Hô": Mr Hô est un membre des Bérets noirs des forces spéciales de l'Armée des territoires du Nord (ouf!). Il lutte contre des renégats et délivre une captive.

"Lady Red": ce manga de trois pages a été écrit pour de jeunes adultes. C'est un des rares mangas de Toriyama à ne pas être destiné aux enfants, ou du moins à ne pas posséder deux niveaux de lecture, dont un pour les plus jeunes.

"Go!Go! Ackman": pour son deux-centième anniversaire, le jeune démon Ackman se réveille de son sommeil de cinquante ans. Suivant les enseignements de son père, il se livre à l'occupation favorite des démons: tuer les humains, s'emparer de leurs âmes et les revendre pour de l'argent. Il part se balader en ville à la recherche des âmes qui ont la plus grande valeur!

"Dub & Peter": Dub, cherchant à être populaire auprès des filles, demande à Pete de mettre au point un véhicule informatisé peu commun. A l'aide de sa voiture "ultime", Dub tente un jour de sauver une jeune fille des griffes de Lord Asateasu, et finit par se retrouver au milieu d'une course de voitures dont le prix est la libération de la fille.



"Cashman": Jiora, un policier de la planète Biretijion, s'écrase sur Terre alors qu'il poursuivait un meurtrier à la limite de la Voie lactée. Il "emprunte" le corps d'un policier normal et poursuit les criminels. Avec l'argent gagné comme récompense, il peut acheter le carburant nécessaire pour repartir sur sa planète.

"Nettoie les cieux, Karamaru": le ninja Karamaru (âgé de 4 ans) va à la ville vendre des champignons à la place de son grand-père, malade. Il rencontre un voleur de voitures et devient son ami. Il se bat contre trois dangereux malfaiteurs, pendant que son ami, assommé, est inconscient. Puis il s'arrange pour que tout le monde pense que c'est son nouvel ami qui a combattu et défait les trois criminels. Ce dernier reçoit remerciements et récompenses et décide de changer de vie!

LE JAPON EN DIRECT

"Mamejirô": le jeune Mamejirô a six ans. Il décide de devenir un délinquant juvénile parce que son père lui a mangé sa glace! Mais l'homme qu'il assaille et dépouille se trouve être le cambrioleur de la caisse de la coopérative agricole voisine. En récompense, il reçoit une montagne de crèmes glacées.

IMAGE NUMÉRIQUE ET IMAGE BIT-MAP: L'ÈRE DE L'ANIMÉ MULTIMÉDIA

Les derniers animés de "DBZ" mélangent techniques traditionnelles de dessin et images de synthèse.

Les différents éléments nécessaires pour composer l'image sont élaborés séparément. Le personnage est dessiné selon les techniques traditionnelles de dessin. Grâce à un logiciel de dessin en 3D, on crée le décor de fond. Puis une image de la Terre prise par le satellite Landsat est sélectionnée.

Il ne reste plus qu'à incorporer les différents éléments pour créer l'image définitive.

DANS LA JAPANIMATION, CET ÉTÉ AVEC JOIE T'IMMERGERAS !

- **NEWS**
  Avant tout le monde le futur connaitras.
  Dès le 20 mai la fin de DBZ aurais appris.
- **SON GOTOON**
  Au Dieu Gotoon tes questions poseras.
  Avec précision il te répondra.
- **BIBLES**
  Les Bibles vers la Sagesse t'emmèneront :
  Discographies, Paroles, Fiches techniques...
- **RPG**
  Les soluces découvriras.
  Et les previews dévoreras.
- **DIA**
  Avec les fans une bavette tailleras.
- **JEUX**
  Aux jeux à thème des lots gagneras.
- **PA**
  Tes mangas, vidéos et jeux échangeras.
- **FAN-CLUB**
  De ta liberté d'expression useras.

3615 TOON

3615 TOON est édité par Pixtel. 1,27 F/mn

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

Ça y est! C'est au tour de la Playstation de connaître le virus DB, avec un épisode sous-titré "Ultime bataille 22"!

BANDAI/PS-X

juillet au Japon

Reprenant la traditionnelle série des Dragon Ball sur consoles – interrompue par le dernier DB sur Super Famicom, qui mêle action et aventure –, la version Playstation est un jeu de combat pur et dur. Les modifications par rapport aux versions précédentes sont de taille: le champ de bataille est conçu comme un espace 3D, avec des fonds à la texture mappée, des éléments de décor entièrement modélisés en 3D. Bref, la 3D est partout! Les combattants, en revanche, sont restés des sprites, en bit-map. Chaque sprite est cerné d'un contour noir. Les combattants se distinguent ainsi parfaitement sur le décor de fond.

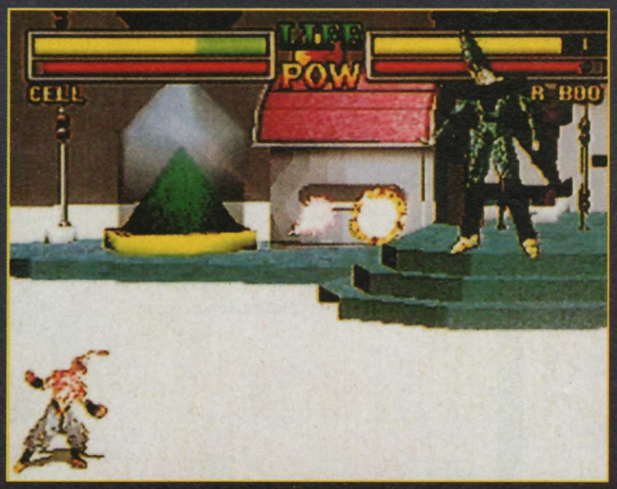
Gros plans sur la sueur

L'animation a été suivie avec un soin maniaque pour ressembler le plus possible à celle de l'animé. Pour cela, les "cells", ou celluloïds [à ce propos, pour ceux qui auraient raté mon excellentissime dossier sur la TOEI Animation, ruez-vous donc sur votre Consoles+ n° 41 du mois de mars, dans lequel vous trouverez de quoi satisfaire toute votre curiosité en matière de fabrication de film d'animation, fin de la NDB], employés pour le dessin animé, et non pas ceux de la série télévisée (à l'animation moins bonne), ont été réutilisés. Les différents mouvements et étapes, pour donner un coup de pied par exemple, ont été scannés un par un, sur un Macintosh, puis intégrés dans le programme. Les sprites des combattants sont hauts en couleur et très détaillés: on distingue les plis des vêtements, la musculature, les rictus des visages... Le CD-Rom reprend d'ailleurs une série de séquences animées issues de l'animé.

La famille au grand complet

Votre progression parmi cette masse de combattants émérites peut être sauvegardée sur la Memory Card de la Playstation. La puissance des combattants augmente automatiquement au fur et à mesure des rencontres. Vous commencez le tournoi avec une puissance de coups de vieillard cacochyme syphilitique dans la phase terminale de son diabète (enfin, tout est relatif!). Puis vous finissez le jeu avec une force de frappe comparable à celle de l'armée chinoise (Taïwan et Hong Kong compris!). Chaque protagoniste (deux joueurs peuvent concourir) dispose de deux jauges: la première indique le niveau de vitalité du personnage, la seconde la puissance. Il y a vingt-deux combattants. Pratiquement tous les personnages qui ont compté dans la saga sont là, le ban et l'arrière-ban des troupes débéziennes, de Goku à Cell en passant par le Numéro 16.

La fine équipe au grand complet.



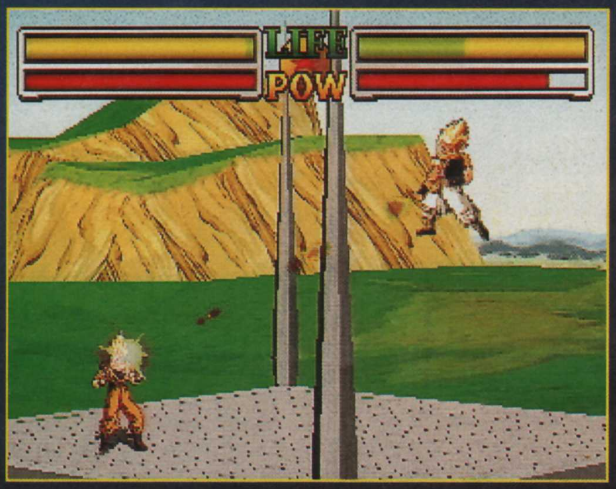
Super Bû et Mega Cell règlent leur... léger différend: chacun prétend être meilleur que l'autre!

Les décors des différentes aires de combat ont été modélisés en images de synthèse 3D. Mais les sprites des protagonistes, eux, sont en bit-map.

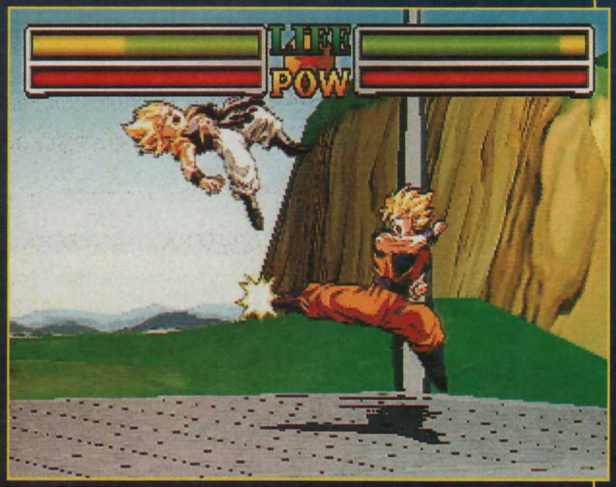
Choisissez votre cible.

DRAGON BALL Z...OOM!

Cette version PS-X comporte de nombreux zooms automatiques de l'action. Un peu comme pour les Dash Attaques des jeux de SNK, lorsque l'un des combattants fonce vers l'autre, ou au contraire rompt le combat pour se réfugier dans les airs, le programme adapte aussitôt la scène grâce à un zoom afin de suivre l'action. Ainsi, le joueur continue de voir sur le même écran les deux combattants, même à une taille lilliputienne! Adieu, les sempiternels écrans "splittés" en deux de la version Super Famicom.



Zoom arrière sur l'aire de combat, les deux piquets marquant les limites du terrain.



Gohan dans ses œuvres!

Préparation du kamehameha (baptisé comme cela par Toriyama d'après le nom d'un roi de Hawaï!)...

... puis zoom sur l'action! Gohan paraît bien parti pour exécuter un super-arrêt avec les gencives!

Ace Combat (Air Combat)

NAMCO/PS-X

30 juin au Japon

Après avoir exploré avec succès le domaine de la simulation de course de voitures et celui du combat à la SF II, Namco se lance dans un nouveau pari: procurer aux possesseurs de Playstation une simulation aérienne qui soit aussi réaliste que possible, tout en restant maniable et jouable.

FAÇONS DE VOIR

Il est possible de passer à tout moment de l'un des deux modes de visualisation à l'autre.

La vue de derrière place l'angle de vue comme si la caméra se trouvait derrière l'appareil, mais légèrement au-dessus.

La vue du cockpit représente l'action comme si elle était vue par les yeux du pilote. Vous voyez les instructions et informations affichées par le HUD (Head Up Display), système qui regroupe et affiche les informations essentielles, à la hauteur du regard du pilote. Vous n'avez donc pas besoin de quitter des yeux la scène de combat pour consulter un cadran ou un indicateur.

Au vu de la préversion que j'ai pu tester, le pari a été tenu! Il faut bien souligner que ce domaine n'est pas complètement inconnu aux développeurs de Namco! En arcade, Air Combat, et le tout nouveau, tout beau Air Combat 22, sont les seuls simulateurs de vol un tant soit peu réalistes apparus ses dernières années.

Ace Combat – qui portera le nom d'Air Combat lors de sa sortie en Europe – vous plonge dans un contexte de crise habituel. Des terroristes se sont emparés des principales installations et forces du pays lors d'un coup d'Etat, et vous êtes l'homme de la situation, le seul qui soit assez bon pour défaire leur DCA et la chasse adverse. Evidemment, toute chose a un prix, et comme vous êtes un bon mercenaire, vous réclamerez un bon prix. Avec cet argent, il vous sera possible d'acquérir un jet plus puissant, ou plus performant. Vous ne commencez le jeu qu'avec un choix de trois zincs, puis, votre petit commerce devenant de plus en plus rentable au fur et à mesure que vous remplissez les missions, plus d'une quinzaine d'appareils seront disponibles. Certains ne vous seront accessibles qu'à partir de certaines missions – de même que la possibilité d'accomplir les missions avec un coéquipier contrôlé par l'ordinateur. Mais je ne saurais trop vous recommande le F-22, le meilleur, à mon humble avis de Buck Banana Dany.

Le jeu vous laisse le choix entre les modes Novice et Expert. Les déplacements sont beaucoup plus réalistes (roulis sur l'aile...) en mode Expert, mais, bien sûr, plus difficiles à maîtriser car moins stables. Les missions sont très variées. Le jeu en comporte dix-sept. Elles vont d'une mission d'interception sans danger, comme une escadrille de lourds et lents avions-cargos, à la destruction d'un site particulier (centre de recherches, raffinerie...) en passant par des combats aériens contre la chasse adverse. Vos adversaires sont, bien sûr, les forces aériennes ennemies, mais également leur marine, leurs blindés et leurs défenses anti-aériennes. Vous devrez couler un porte-avions, réussir un ravitaillement en plein ciel, descendre un avion-radar dur genre AWAC...

Il arrivera que votre ennemi prenne aussi la forme du relief, ce qui vous demandera de maîtriser parfaitement votre appareil. La variété de ses missions se manifeste également à travers les différents terrains (océans, montagnes désertiques, forêts, pont suspendu...) qui comportent souvent des niveaux de détails très poussés. Vos missions s'effectuent par tous les temps. Vous devrez même aller bombarder un objectif en plein centre-ville ennemi (avion furtif recommandé) sous le feu de la DCA et en pleine nuit!

On achève le boulot au canon, puis au cure-dents si affinités

Les combats s'effectuent à coups de missiles air-air et air-sol. Une fois le missile verrouillé sur sa cible (on entend alors un bruit caractéristique!), il ne vous reste plus qu'à faire feu, le missile se dirigeant alors automatiquement sur sa proie, sauf si vous tombez sur un pilote d'élite qui enchaîne les manœuvres d'échappement et les acrobaties aériennes. Lorsque vous vous rapprochez de votre cible – au maximum 450 mètres –, vous pouvez alors

LE JAPON EN DIRECT

La démo d'introduction, entièrement en images de synthèse, est impressionnante.

Il est souvent plus facile de se déplacer et de réorienter son appareil vers les cibles en se servant du mode Carte (radar).

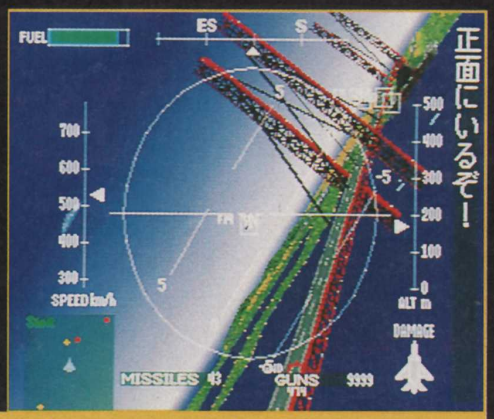
vous servir de votre canon. Le canon est important car il arrive souvent que, vers la fin d'une mission, on se trouve à court de missiles. Il faut donc finir le travail au canon (puis au cure-dents, si affinités...).

Le Baron Rouge, c'est vous

La partie simulation de vol est assez facile à maîtriser. Le plus dur vient du fait qu'on perd souvent les appareils ennemis (rien ne vaut alors le mode Carte pour les retrouver), ou bien qu'on se trouve à une altitude fantaisiste (bien au-dessus, ou en dessous des "bandits"). L'ordinateur de bord vous prévient quand vous montez trop haut et que vous êtes à la limite du décrochage, ou bien lorsque vous vous rapprochez dangereusement du sol, manœuvres qui, dans les deux cas, se terminent généralement par un crash.
La prise en main du jeu se fait facilement et rapidement. Les missions sont assez progressives, pour amener rapidement le joueur à maîtriser son zinc tel un nouveau Baron Rouge. Une bonne maîtrise de la programmation de la Playstation et un jeu orienté plus action que simulation risquent d'assurer bientôt à Ace Combat une place de choix sur le podium!

Attaque d'un cargo.

Mission de nuit. On ne voit pas grand-chose, mais, au bout d'un canyon, surgit votre objectif: la cité. A gauche, l'affiche lumineuse se trouve sur un immeuble qui comporte des batteries anti-aériennes.

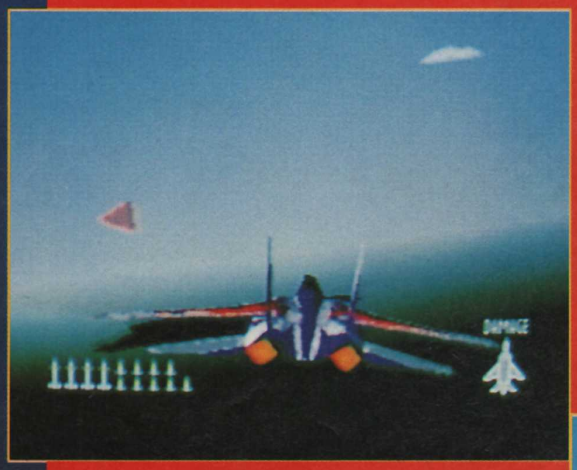


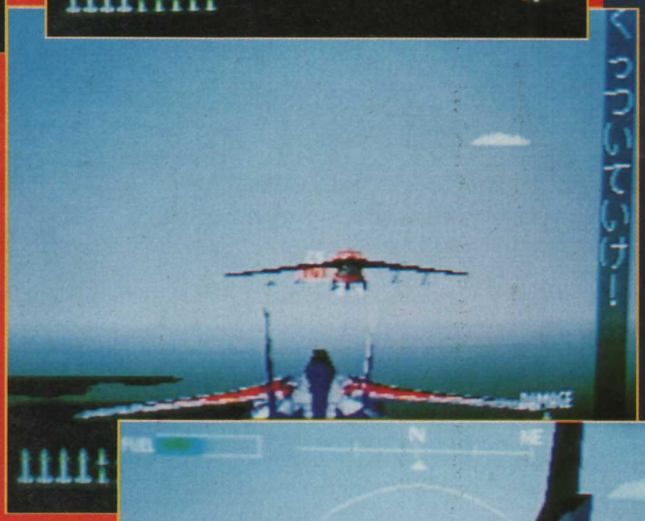
Le jeu est réalisé en 3D polygonale. Le décor zoome au fur et à mesure que vous vous approchez, comme ce pont suspendu.

LE JAPON EN DIRECT

MISSION ACCOMPLIE

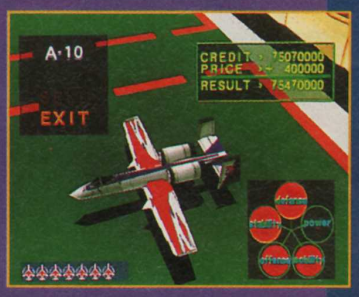
Je sais bien que, à "vaincre sans peine, on triomphe sans gloire", et que ce gros porteur était sans défense une fois son escorte éliminée. Mais rassurez-vous, il n'a pas souffert!





CHOISISSEZ VOTRE ARME

Voici une petite partie de la flottille qui va être mise, contre espèces sonnantes et trébuchantes, à votre disposition.



Notez les détails graphiques de cette raffinerie. Et il y a seize autres missions, aussi détaillées que celle-ci.

TANGUY CONTRE LAVERDURE

A côté des missions, vous avez toujours la possibilité d'aller défier votre petit frère grâce au mode 2 joueurs. L'écran est alors partagé en deux. Les indications présentes sur chacun des demi-écrans des joueurs sont simplifiées par rapport au mode 1 joueur..

Choisissez votre appareil.

A deux, l'écran est splitté en deux.

Arsenic BROADSYSTEM "Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que 2,19 F la minute". Si le téléphone utilisé n'est pas le votre, demandez l'autorisation de la personne qui paiera la facture téléphonique avant d'appeler. Ce service est édité par la société BROADSYSTEM, BP 523, 75666 Paris Cedex 14.

Golden Axe II The DUEL

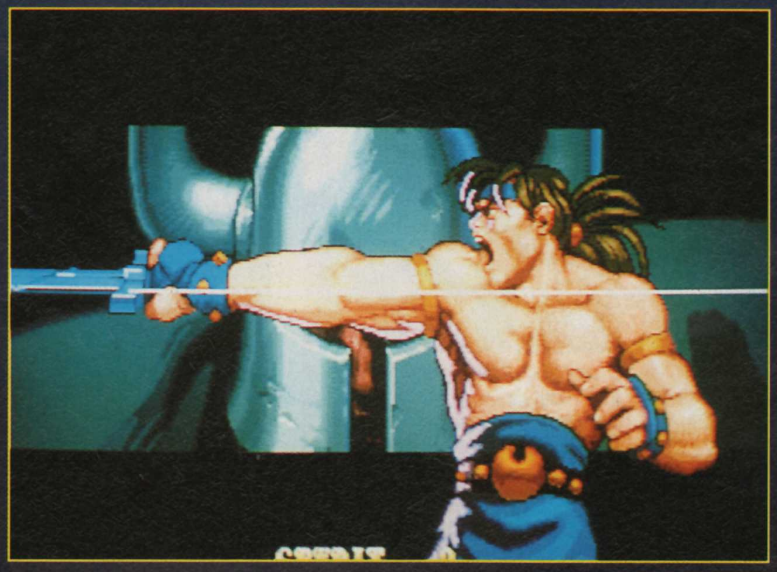
Les dix combattants "officiels" du jeu.

Avec The Duel, la saga des Golden Axe va passer sur 32 bits! Développé initialement pour le système d'arcade ST-V, le jeu devrait rapidement être converti sur Saturn.

SEGA/Saturn - ST-V

N.C.

Contrairement aux autres versions de Golden Axe, The Duel n'est plus un beat-them-all mais un jeu de combat à la SF II. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une série de duels. Le but du jeu est bien entendu de défaire tous ses adversaires. Des épisodes précédents de la série, ce nouveau volet de Golden Axe a conservé l'ambiance médiévale et les personnages. On retrouve le barbare à l'œil torve, la farouche Amazone et le nain de jardin armé de sa hache à double tranchant. Ce n'est pas le seul emprunt à la série: les gnomes pick-pockets sont de retour, de même que les espèces de dragons-sauriens qui servaient de montures. Les boss des jeux précédents les plus remarquables sont également de la partie, et comptent bien prendre leur revanche!



Le jeu reprend les héros de la série Golden Axe, ainsi qu'une tripotée de nouveaux personnages.

Après avoir choisi votre combattant...

... massacrez joyeusement votre adversaire. Jam vient d'utiliser sa jauge Power Magic pour matérialiser au centre de l'écran une grosse bestiole qui vient lui prêter main forte.

Tradition et sorcellerie

Chaque combattant a à sa disposition un éventail de techniques de combat impressionnant. Cela va du coup de poing ou de pied traditionnel aux attaques spéciales, à l'aide d'armes coupantes ou contondantes, et même (et surtout!) aux attaques magiques. Lors des combats, vous vous saisissez de fioles de potion magique. Une fois récupérées, elles vous permettent soit de bénéficier d'un Power Up, soit de vous lancer dans d'intéressantes combinaisons de sorts magiques, mais pendant un temps limité. Réalisé uniquement à partir de sprites, The Duel offre pourtant une qualité d'animation irréprochable et des décors somptueux, tirant parti des capacités graphiques d'une palette de 16,7 millions de couleurs!

Aucun des deux combattants n'a encore récupéré assez de petites fioles, matérialisées au bas de l'écran, pour bénéficier d'un Power Up ou d'un Magic Power. Ils en sont donc réduits à se massacrer "conventionnellement"!

On peut distinguer, emprisonnés dans la glace, les restes d'un drakkar viking congelé. Au premier plan, aux pieds de Milan Flare, les sales gnomes qui volaient vos effets dans les épisodes précédents de Golden Axe sont de retour: blastez-les hors de l'écran!

Kain Blade va avoir bien besoin de son Power Up pour lutter contre l'attaque magique de Panchar.

UNE BALADE DE TITAN À SATURN

Initialement prévue sur Titan, le nom de code du ST-V, la version arcade de Golden Axe: The Duel devrait se trouver en orbite autour de la Saturn très bientôt, puisqu'il faut en moyenne pas plus de trois mois de travail pour adapter un jeu ST-V sur la Saturn.

En effet, les deux machines présentent quasiment les mêmes caractéristiques. Elles possèdent les mêmes microprocesseurs et la même gestion de la mémoire. La principale différence provient de la quantité de mémoire allouée au ST-V, qui est supérieure à celle dont dispose la Saturn (du moins, la Saturn dans sa version commercialisée actuellement!). Le support de stockage est également différent puisque le ST-V n'a pas de lecteur de CD-Rom mais, plus classiquement, une Rom qui contient le jeu. Pour cette raison, ne vous attendez pas à trouver sur les jeux ST-V des animations et introductions en images de synthèse 3D, qui en mettent plein les nerfs optiques: celles-ci sont bien trop gourmandes en mémoire sur les Rom d'une machine d'arcade! Bien sûr, il reste toujours à l'éditeur la possibilité de rajouter des séquences en images de synthèse en portant un jeu de la ST-V à la Saturn.

Pas de 3D polygonale pour The Duel. Mais des sprites à la taille impressionnante!

Cette attaque projette sur l'adversaire des espèces de missiles autodirecteurs.

Auprès des deux combattants, les fioles n'attendent que d'être recupérées pour améliorer la situation de votre héros.

J-League Wi

Konami, qui a fait un excellent score avec sa simulation de football l'an dernier sur Super Famicom, espère bien rééditer la chose sur Playstation. Son arme: J-League Winning Eleven, une simulation associant deux éléments qui devraient lui dégager les marches du podium des meilleures ventes de CD-Rom au Japon.

Le jeu est basé sur les équipes de foot nippones et de leur fédération, la J-League. Mais il est bien sûr possible d'affronter les équipes nationales de football des divers pays membres de la Fédération mondiale. Qu'en sera-t-il des versions à destination de l'Europe et des USA? Il semble que Konami n'ait pas encore pris de décision, mais le nom du jeu et les caractéristiques des joueurs nippons ne devraient pas être conservés. Autre facteur de succès, les joueurs sont représentés sous la forme de polygones, et non pas de sprites. La version Playstation est basée sur le jeu d'arcade de Konami, Premier Soccer, qui faisait lui aussi appel à une réalisation polygonale.

Prouesses lissées par Gouraud

Le joueur bénéficie des avantages de ce genre de représentation: réalisme des animations, possibilité de changer d'angles de vue, dynamisme de l'action... Les polygones utilisés pour le corps des joueurs ne sont pas assez nombreux pour donner une représentation très détaillée (une main est figurée par un cône, sans le détail des doigts, et les têtes sont curieusement petites par rapport aux corps). Mais ils sont nombreux à s'agiter sur le terrain, graphiquement esthétique grâce au recours à un lissage de Gouraud, et c'est largement suffisant pour permettre de retransmettre à l'écran les différentes prouesses sportives des joueurs: petits ponts spectaculaires, coups de pied retournés et autres dribbles! La texture du gazon du terrain est aussi très convaincante. Des gros plans permettent de suivre les moments importants sans rien perdre des détails de l'action: dribble, corner... Un menu Options permet de déterminer, en plus du choix de votre équipe et de la formation qu'elle va adopter, la position des caméras. Vous pourrez aussi profiter de photos, instantanés qui vous permettront de revivre la fièvre du match.

KONAMI/PS-X
N.C.

Tir au but ...

... et arrêt en plein vol du goal!

SÉQUENCE JOIE

Après chaque but, c'est le délire! Quelle que soit l'équipe, les joueurs commencent à trépigner et à courir dans tous les sens sous l'effet de la joie!

nning Eleven

LE JAPON EN DIRECT

GOURAUD S'ANIME

Polygones + lissage de Gouraud = des animations en temps réel et détaillées à souhait.

"Alors que le joueur au maillot jaune n° 10 a le ballon...

... le n° 3 lui fauche la balle!" "Tout à fait, Thierry!"

PS-X ET FOOT: UNE HISTOIRE D'AMOUR...

Konami, avec Winning Eleven, débarque sur un marché encombré. De nouvelles simulations de foot sur Playstation paraissent tous les jours! On dénombre déjà, parmi ceux des éditeurs qui ont annoncé des jeux de foot, Psygnosis, EA, Human... Et ce n'est encore qu'un début! Que le meilleur gagne!

Même vue de loin, l'action reste claire.

Le match est censé rester une affaire de gentlemen!

Pour le penalty, vous pouvez user d'un angle de vue un peu plus original que la simple vision de face des buts, très traditionnelle.

Les deux équipes sont symbolisées au bas de l'écran par la tête de leurs deux capitaines.

ZOOMS ET CHANGEMENTS D'ANGLES DE VUE AU PROGRAMME

3D polygonale oblige, vous pourrez choisir et bénéficier de plusieurs représentations. Optez pour l'angle de vue qui convient le mieux à votre style de jeu, tourné plus vers la technique de jeu et les détails personnels, ou bien au contraire mettant l'accent sur la stratégie générale de la partie, et nécessitant une vision globale du terrain.

©1995 Copyright Konami all rights reserved.

36 68

Nintendo®

7/7 jours - 24/24h - 2,19 F/mn.

77 55

Conseil d'ami. Apprends ces 8 chiffres par coeur car à partir d'aujourd'hui, c'est l'unique numéro officiel de la Hot Line Nintendo.

C'est un S.O.S Nintendo "nouvelle génération" qui t'offre 3 nouveaux services :

- Tu parles en direct à ton conseiller Nintendo,

- Tu laisses une question, Nintendo te répond en moins de 24 heures,

- Tu disposes de toutes les réponses sur Donkey Kong Country en direct.

Trois bonnes raisons d'appeler tout de suite..., non ?

SONY, SEGA & NINTENDO

ce qu'ils disent, ce qu'ils ne disent pas

Ça bouge chez les constructeurs nippons. Sony et Sega se targuent d'avoir vendu chacun leur millionième console, et Nintendo en est toujours à réfléchir au support qui sera utilisé pour son Ultra-64. Passage en revue rapide de ce qui se passe actuellement au pays du Soleil-Levant et sous la bannière étoilée...

L'Omocha Show était l'occasion rêvée pour Sega et Sony de se livrer à leur passe-temps favori: s'agresser mutuellement à coups d'annonce, de communiqué de presse... Sega a ouvert les hostilités durant l'E3, surprenant tout le monde en annonçant la sortie immédiate de sa Saturn aux Etats-Unis, après avoir répandu une série de fausses rumeurs, d'interviews truffées d'informations bidon... Sony, qui avait modérément apprécié, est passé à l'attaque lors d'une conférence de presse, quelques jours avant le début de l'Omocha Show. Au menu, trois annonces. Tout d'abord, Sony déclarait avoir vendu un million de Playstation (en à peu près six mois). Ensuite, pour célébrer l'événement, la société proclamait la création du Playstation Club. Les membres d'icelui recevront chaque mois un CD-Rom bourré à craquer de nouveautés, de démos avec quelques niveaux jouables, de conseils, et de photos de bananes pour tous ceux qui veulent faire un régime avant l'été. Ce CD sera noir, comme les CD habituels de la PS-X, mais tout petit: il aura la taille d'un mini-CD audio, soit huit centimètres. Le prix d'inscription au club coûtera 5 800 yen par an (environ 300 francs). Sony prévoit que 10% des acheteurs annoncés se porteront candidats, soit 100 000 personnes pour la première fournée. Les inscriptions se feront à partir du mois d'août. Par ailleurs, une campagne de pub va permettre à un petit nombre de veinards de recevoir ce fameux CD-Rom avant la création du club. Une série de publicités annonçant "le million" et les détails de l'opération (une carte postale à renvoyer, avec la preuve d'achat de la Playstation) sera diffusée dans la presse quotidienne et mensuelle, du 1er juin au 20 juillet. Une opération que les dirigeants européens reprendront certainement à leur compte, en temps et en heure.

Une "nouvelle" Playstation

Enfin, ultime estocade à Sonic, Sony a annoncé la sortie d'une nouvelle console. Répondant au romantique nom de "SCPH-3 000," cette Playstation d'entrée de gamme sera commercialisée au Japon à partir du 21 juillet. A part son prix (29 800 yen, environ 1 600 francs) et l'absence du connecteur S-Video, c'est la même! Même

Le Zip Drive de la société Iomega.

NINTENDO ET LA COMPRESSION

Après ses contacts avec Sony en 92 (un accord avait été signé, selon lequel Sony devait fabriquer un lecteur de CD-Rom pour Nintendo, accord qui devient caduc à la sortie de l'Ultra-64), Nintendo a toujours clamé ne pas souhaiter intégrer un lecteur de CD-Rom à l'Ultra-64, les accès disque étant "intolérables", selon la firme japonaise. Mais alors, comment comptent-ils faire pour créer des jeux innovants avec si peu de place sur leurs cartouches? Contre toute attente, la réponse à cette question vient de la Silicon Valley: Nintendo y a signé en toute discrétion un contrat avec Iomega, une société bien connue des utilisateurs de micros, pour la fabrication de supports de stockage. Iomega possède en effet une gamme de périphériques de sauvegarde externes pour Compatibles PC et Macintosh. Leur dernier produit est un support de mémoire d'un genre un peu particulier, nommé le Zip Drive. C'est une petite cartouche de la taille d'une disquette et d'une capacité de 100 Mo (200 Mo avec des algorithmes de compression; à titre d'information, un CD peut contenir 650 Mo) que l'on introduit dans un lecteur dédié. Iomega a également conçu la technologie magnéto-optique, utilisée dans les célèbres lecteurs Bernouilli, dix fois plus rapides que le CD classique et d'une plus grande capacité de stockage. C'est peut-être ce second produit qui aura les faveurs de Nintendo.

Les avantages communs des deux technologies sautent aux yeux: rapidité et ré-inscriptibilité (comme une disquette) seront les deux mamelles de cette "extension"! Les modifications nécessaires pour son adaptation sur la 64 bits japonaise seront de toute façon effectuées par Nintendo. Toutefois, restons prudents: Nintendo a signé un accord avec la société Iomega, c'est une certitude, mais les clauses de l'accord n'ont pas été dévoilées. Nintendo utilisera-t-il le Zip drive ou la technologie magnéto-optique? Ou encore un autre procédé que viendrait d'inventer Iomega et dont nous n'aurions pas connaissance? La question reste posée... De plus, ce procédé sera-t-il inclus dans la console ou prendra-t-il la forme d'une extension, comme la 32X de Sega? Allez savoir, Charles... Nintendo garde bien ses secrets.

Romain Poirot

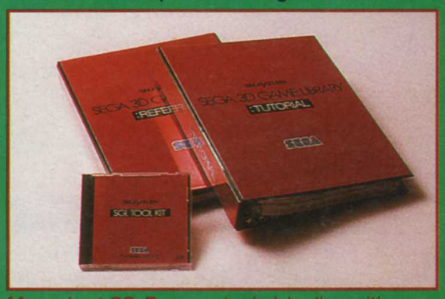
Le lecteur Bernouilli.

UN NOUVEAU SYSTÈME D'EXPLOITATION POUR LA SATURN

L'OS, ou système d'exploitation, est l'ensemble des routines, généralement stockées dans les entrailles de la console ou de l'ordinateur, qui sert à traduire les programmes en une suite de "0" et de "1" compréhensibles par les microprocesseurs de la machine. Il s'agit donc d'un élément très important, qui rejaillit directement sur la qualité des jeux. Sega vient d'apporter une série d'améliorations au système d'exploitation de sa console 32 bits, permettant d'améliorer la qualité des jeux produits et de faciliter le travail des développeurs. Le système de développement permet dorénavant de visualiser immédiatement son travail à l'écran. Il est possible de développer des jeux sur Saturn à partir d'un PC ou d'un Mac, mais Sega conseille fortement de recourir à une station de travail de Silicon Graphics, Indy. Le manuel qui l'accompagne a été aussi complètement remanié. Un CD-Rom explique même, exemples à la clé, comment programmer les deux microprocesseurs de la Saturn. Il a été conçu pour que "même une ménagère puisse développer un jeu sur Saturn". Auparavant, les programmeurs devaient acheter très cher à Hitachi (qui a conçu les microprocesseurs utilisés par la Saturn) des outils de développement. Ils peuvent désormais utiliser des outils et routines GNU, qui offrent l'avantage d'être très répandus dans le monde Unix (ils sont utilisés sur Playstation, d'où des conversions plus faciles)... et d'être gratuits! AM 2 a participé à la création d'un ensemble de routines graphiques spécialisées pour la création de jeux en 3D. Cette librairie SGL (Sega Graphic Library) comprend une série de modèles d'animations, de textures, de fractales...

Le système de développement est basé sur une station de travail Indy, de Silicon Graphics (SGI).

Le coût d'un système de développement pour Saturn est de l'ordre de 100 000 à 150 000 francs. Cent cinquante kits ont déjà été acquis au Japon, et Sega pense finir la version anglaise rapidement. Les premiers jeux développés grâce à ce nouvel OS seront Virtua Cop et Virtua Fighter II.



Manuels et CD-Rom sont mis à la disposition des développeurs pour les aider à utiliser le nouveau kit de développement de la Saturn.

Tadahiro Kawamura est le responsable de la section technique de l'AM 2. Il a conçu la SGL et le nouvel OS.

TOUT CE QUE L'ON SAIT, C'EST QUE L'ON NE SAIT RIEN...

Les sociétés Sony et Sega prétendent chacune avoir commercialisé un million de consoles 32 bits. Soit. Or, bien qu'il soit très difficile d'avoir des chiffres fiables à cent pour cent, la petite enquête que nous avons menée donne des résultats très différents. En recoupant les données de plusieurs éditeurs et chaînes de distribution, il semble que les chiffres de vente de Sony approchent davantage des neuf cent mille unités, et ceux de Sega, au même moment, des sept cent mille unités. Mais ces chiffres ne valent que ce qu'ils valent, et de plus, seront déjà dépassés au moment où vous lirez ces lignes!

forme, même couleur, même contrôleur! Pour information, le connecteur S-Video permet de connecter sa PS-X à une télé récente, ou à un moniteur, et de bénéficier d'une meilleure qualité d'image qu'avec le câble vidéo NTSC habituel. Mais en fait, peu de personnes l'utilisent. Ce n'est évidemment pas le coût de la prise S-Video qui justifie, à lui seul, une telle baisse du prix (10 000 yen) de la Playstation. Il s'agit donc d'une baisse de prix déguisée, histoire de laisser croire qu'il s'agit d'une version "bas de gamme" à tous ceux qui ont acheté leurs consoles quelques semaines avant le lancement du nouveau modèle. La Playstation d'occasion vaut actuellement au Japon 30 000 yen (1 600 francs environ). C'est-à-dire que dès septembre, on devrait pouvoir acquérir une PS-X d'occase (le nouveau modèle) à environ 1 000 francs! Nintendo, réveille-toi, ou bien le temps que tu débarques avec armes, bagages et jeux, la place sera déjà prise!

Des revendeurs en pagaille

Enfin, Sony a annoncé que le nombre de revendeurs de la Playstation, jusqu'ici triés sur le volet, allait augmenter. Cette réorganisation cache en fait des bouleversements dans le système de distribution, dus à de violentes critiques de la part de revendeurs et d'éditeurs. Jusqu'à présent, le circuit de distribution était contrôlé par Sony, qui passait tous les jours dans tous les magasins, pour s'occuper du "reassort" et prendre les commandes, et faisait payer cher ce service aux éditeurs de jeux, qui n'avaient pas le choix. Désormais, les éditeurs pourront choisir de passer par le système de Sony, ou par d'autres canaux de distribution.

La réponse du berger à la bergère

Sega, un tantinet agacé par les annonces tonitruantes de Sony, n'a pas mis longtemps pour déclarer que la Saturn, elle aussi, avait été vendue à un million d'exemplaires. Le hasard faisant bien les choses, Sega avait depuis longtemps prévu une campagne pour remercier ses fidèles clients. Fortuitement, Sega n'en avait parlé à personne, mais une baisse de prix de la Saturn était programmée depuis longtemps! Mi-juin, le prix de la Saturn baissera de 10 000 yen (un peu plus de 500 francs) pour atteindre 34 800 yen (environ 1 800 francs). Officiellement, Sega ne répercutera pas ses baisses sur le prix de vente prévu pour l'Europe et les Etats-Unis. Mais cette résolution risque de ne tenir que le temps que Sony décide de jouer le même petit jeu de baisse des prix en Europe et aux USA, afin de damer le pion à Sega. En effet, Sony a une chaîne de production beaucoup mieux intégrée, et fabrique tout, du lecteur de CD-Rom aux puces, tandis que Sega doit souvent acheter ses composants à des fabricants externes et n'est donc pas toujours maître de ses coûts de revient.

Sega dans le rouge?

De plus, Sega semble rencontrer quelques problèmes, ces derniers temps. Ses bénéfices lors du dernier exercice ont chuté de 41%, en partie à cause de la hausse du yen. Et la guerre des prix avec Sony, qui a obligé Sega à baisser le prix de sa Saturn, ne va pas arranger les choses. La seule parade de Sega est de délocaliser sa production à l'extérieur du Japon. Actuellement, la quasi-totalité de la production destinée aux marchés non-japonais et 60% de la production en direction du Japon sont localisées à Taïwan, en Chine, en Thaïlande, en Indonésie et en Malaisie. Les mois à venir risquent d'être difficiles...

Banana San et Spy

NEWS

DROIT DE PAROLE!

Nous n'avons pas coutume de publier des lettres dans nos pages "News" (Bomboy les conserve précieusement...), mais nous ne pouvions passer sous silence le cri d'alarme de ce monsieur. Mais lisez vous-même... Un droit de réponse sera bien entendu offert à Sega dans notre prochain numéro.

Vincennes, le 29 mai 1995.

CONSOLES +
Courrier des lecteurs
9 - 13, avenue du Colonel Avia
75754 Paris Cedex 15

31 MAI 1995

En conflit avec la Société SEGA qui traite ses clients avec dédain puisqu'elle ne répond même pas aux courriers qui lui sont adressés, j'ose espérer que vous aurez le courage de publier ma lettre dans votre revue dont mon fils est un ardent lecteur.

Mon fils possède depuis plusieurs années une console SEGA **Megadrive 1** sur laquelle il a greffé l'extension **Mégs CD**. Tous les jeux prévus pour ces deux appareils ont parfaitement fonctionné jusqu'à l'apparition et le montage de la nouvelle extension **Megadrive 32X MD1**.

En effet, outre que l'assemblage de cette dernière est fantaisiste et sans aucun maintien digne de ce nom, la **32X** causait de désagréables problèmes de fonctionnement ("plantage" de jeux, apparition de défauts d'image sur l'écran), le revendeur dont l'amabilité et le dévouement ne sont plus à démontrer a échangé par deux fois cette dernière extension ainsi que les nouveaux jeux achetés. Peine perdue, les ennuis persistaient.

Avertis par SEGA que certains problèmes de fonctionnement pouvaient apparaître de l'association **MD1** et **32X**, notre revendeur nous propose de renvoyer la console principale dans un atelier de Toulouse afin d'y apporter une modification nécessaire. Trois semaines après, nous n'avons trouvé aucune amélioration.

J'ai donc écrit à la société SEGA, par deux fois. Cette société ne daigne même pas répondre, ce qui laisse présager d'un excellent service après vente. A ce jour, la **32X** a réintégré son emballage d'origine, et mon fils joue avec son matériel de départ sans aucune difficulté. Tout montre donc que c'est bien l'adjonction de cette dernière extension au système qui pose problème.

Je reproche ainsi à cette société de vendre un produit sans avertir l'éventuel possesseur de **MD1** des difficultés de fonctionnement. Je reproche à SEGA de se moquer complètement de ses clients et je ne suis pas loin de penser que cette attitude frise l'escroquerie. Je suis aussi conscient que j'engage un combat du type "pot de terre contre pot de fer" et que la société est loin de trembler. Il n'y a pas de doute: SEGA c'est plus fort que toi !

Il n'empêche, je contacte une association de défense des consommateurs et demande à tous les journaux spécialisés (indépendants ?), dans lesquels paraissent d'innombrables publicités, de faire connaître l'attitude mercantile et dédaigneuse de la société SEGA à l'encontre de ceux qui la font vivre et qui ont fait son nom. Voulez-vous m'aider ?

SONY ET NAMCO MÊME COMBAT!

Sony et Namco viennent de signer un accord des plus intéressants. D'une part, Namco a accordé à Sony des droits de distribution exclusifs pour l'ensemble de son catalogue de jeux Playstation à destination de l'Europe. D'autre part, Namco fournira régulièrement non seulement des conversions de titres développés initialement pour les machines d'arcade, mais aussi des titres spécifiques à la Playstation. Cet accord bilatéral représente une somme d'environ 100 millions de dollars. Cet investissement peut paraître important pour Sony, mais vu la qualité des jeux de Namco sur Playstation (Ridge Racer, Tekken...), la société avait tout intérêt à conserver en exclusivité un tel acteur.

UN JEU TRÈS COCHON

Titus prépare activement la rentrée scolaire. Après Prehistorik Man, Power Piggs, également un jeu de plates-formes, devrait voir le jour dans les premières semaines de septembre. Pour une fois, le héros n'est pas rasé de près et n'a pas le physique d'un Tom Cruise à la sortie du bain. C'est avec un cochon que vous jouerez durant toute la partie. Bruno, c'est son nom, doit protéger son village et ses réserves de beignets du terrible sorcier Wolff. Un jeu très cochon et pourtant autorisé à tous!

Au menu ce soir: cuisses de loup et beignets frits sauce chocolat.

LA FIÈVRE DU PARC DES PRINCES

Pour célébrer la sortie de Fever Pitch sur Super Nintendo et Megadrive, US Gold s'est offert le parc des Princes le temps d'un championnat. Les équipes, composées de membres de la confrérie vidéoludique venus de tous bords, se sont affrontées dans des match acharnés sous l'œil vigilant d'arbitres professionnels. Au cours de la finale, le Panda et Marc ont remporté la victoire avec l'équipe des Cheesy face aux Ball-Bazers sur un score sans appel de 5-2. Thierry Roland, commentateur vedette de la finale, a félicité les participants pour leur esprit sportif et souhaité longue vie et réussite à Fever Pitch. Comme parrain, on ne pouvait trouver mieux. Merci US Gold.

LA 3DO DE GOLDSTAR EN VENTE OFFICIELLE

La voili! La voilou! La version officielle de la 3DO de Goldstar doit à présent se retrouver sur les étals de vos boutiques favorites. Vendue au prix unitaire de 2 990 francs, cette console est accompagnée d'une manette et du jeu d'Electronic Arts FIFA Soccer. Bien évidemment, tous les jeux disponibles (une bonne cinquantaine) tourneront sur le support CD dédié, et l'on attend avec impatience (octobre ou novembre) l'extension M2, qui permettra de booster la 3DO (voir notre article dans Consoles+ 44). Cette extension risque de coûter assez cher (2 000 francs environ), mais elle est particulièrement intéressante.

NOM DE CODE: P.O.G.S.!

Le Pog (Passion, Orange, Goyave) est le nouveau jeu à la mode, comme on dit. Un truc qui est censé enterrer les billes et autres ballons de foot dans les cours de récré. Le principe du jeu est assez simple, et recourt, au même titre que les cartes Magic (ou consorts), au principe de la collection. Mais voyez vous-même... Prenez les quelques Pogs en couverture de Consoles+ (une série inédite, cela va de soi!), faites une pile avec la face retournée contre le sol. Prenez le Kini officiel Pog (aussi sur la couverture). Jetez-le sur la pile (assez fort) et tous les Pogs retournés seront à vous. Il va sans dire qu'il faut jouer à plusieurs, et que les règles sont très variables selon les joueurs. Le but étant d'amasser une collection inédite de Pogs qui prendra de la valeur d'ici à quelque temps... Ce jeu, qui a démarré à Hawaii, fait des ravages aux Etats-Unis, en Nouvelle-Zélande, au Canada... Il commence à faire un carton en France .

SCOREGAMES PASSE LA CINQUIÈME

Le célèbre revendeur Score Games, qui propose déjà à sa clientèle un choix de plus de 40 000 jeux neufs et d'occasion, accélère la cadence... Après avoir distribué un second catalogue couleur de 68 pages, après avoir inauguré un système de livraison Chronopost en vingt-quatre heures (vous commandez avant 15 heures, vous êtes livré le lendemain avant midi), Score Games ouvre trois nouvelles boutiques de jeux vidéo et CD-Rom, sur Poitiers (12, rue Gaston-Hullin, tél.: 49 50 58 58), Toulouse (14, rue Temponières, tél.: 61 21 62 16), et Paris (137, av. Victor-Hugo, XVIe, tél.: 44 05 00 08). De plus, un serveur Minitel, le 3615 SCOREGAMES, vous permettra de passer vos commandes 24 h/24 h, d'obtenir des tips et de connaître la cote Argus de vos jeux d'occasion.

ULTIMA games

NOUVEAU
OUVERTURES A
- PARIS/ST GERMAIN DES PRES
- ASNIERES
- FORT DE FRANCE Martinique

1ère chaîne de magasin de jeux informatiques neufs et d'occasion

OPERATION SATURN

SATURN COMPLETE
+ VIRTUA FIGHTER ou autre
+ 2ème MANETTE **2990 F**

Pour tout achat d'une Saturn, ULTIMA s'engage à vous racheter vos consoles 16 bit

→ MEGADRIVE +1 jeu **400 F**
(jeu entre 50 et 250 F)

→ SUPER NINTENDO +1 jeu **400 F**
(jeu entre 50 et 250 F)

MEGADRIVE

MEGADRIVE OCCASION + 1 jeu	399 F
MANETTE 3 BOUTONS	49 F
STREET RACER	369 F
THEME PARK	369 F
JUDGE DREED	349 F
JUSTICE LEAGUE	349 F
VIRTUA RACING	399 F
FIFA 95	249 F
RUGBY	249 F
NBA LIVE	249 F
SONIC KNUCKES	299 F
SONIC 3	269 F
ECCO 2	199 F
TRUE LIES	199 F
PITFALL	199 F

Plusieurs milliers de jeux d'occasion à partir de 69 F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + 1 jeu	690 F
PRO 4	69 F
ILLUSION OF TIME	499 F
ADAMS FAMILY VALUE	449 F
JUNGLE STRIKE	429 F
F1 WORLD SHIP	349 F
CHRONO TRIGGER (JAP)	599 F
SUPER STAR SOCCER	399 F
CANON FODDER	249 F
BOMBERMAN 2	249 F
TRUE LIES	249 F
MARIO KART	249 F
SHAD FU	199 F
BATMAN RETURN JAP	99 F
FINAL FIGHT 2 (JAP)	99 F

Plusieurs milliers de jeux d'occasion à partir de 69 F

3DO

3 DO GOLDSTAR + FIFA + 2 MANETTES	2990 F
3 DO OCCAS.	2290 F
WING COMMANDER 3	349 F
HELL	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
SLAM JAM	399 F
QUARANTINE	199 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1290 F
JAGUAR OCCASE + 1 JEU	990 F
PSYCHO PINBALL	449 F
CHECKERED FLAG	249 F

NEO CD et PS-X

Tous les jeux disponibles à des prix incroyables. Nous téléphoner

ULTIMA VPC
BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX
TEL : 46 70 44 00

LES REVENDREURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUS
TEL : 43 55 72 77
FAX : 43 38 11 76

OCCASION

Achat
Nous achetons COMPTANT la majorité de vos jeux aux meilleurs prix du marché.
CONTACTEZ-NOUS

Vente
30 à 70% moins cher que les jeux neufs. Plusieurs milliers de jeux vous attendent à DE TOUS PETITS PRIX.

CARTE DE FIDELITE
5 JEUX ACHETES
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT
AU CHOIX

MINITEL
CONNECTEZ-VOUS !!!

BOUTIQUES PARIS

→ PARIS/GOBELINS + DE 10000 JEUX NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75011 Tél : 47 07 33 00
→ PARIS/REPUBLIQUE + DE 10000 JEUX NEUF - OCCASION - ECHANGE
5,BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31
→ PARIS/ST GERMAIN + DE 10000 JEUX NEUF - OCCASION - ECHANGE
73, Bd St Germain - 75005 Tél : 43 54 50 00
→ PARIS/TURIN + DE 1000 JEUX OCCASION - ECHANGE
21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14
→ ASNIERES NEUF - OCCASION - ECHANGE
95, avenue de la Marne - 92600 Tél :47 91 49 47

BOUTIQUES PROVINCE

→ BASTIA	3, rue de la Miséricorde - 20200	Tél : 95 31 68 70
→ BAYONNE	11, rue du Port de Castets - 64100	Tél : 59 46 13 38
→ BORDEAUX	203, rue Sainte Catherine - 33000	Tél : 56 92 85 11
→ BOURGES	9, rue d'Auron - 18000	Tél : 48 24 46 72
→ CARCASSONNE	22, rue Aimée Ramond - 11000	Tél : 68 47 49 74
→ CASTRES	6, rue Henri IV - 81100	Tél : 63 59 28 03
→ LE HAVRE	95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tél : 35 19 00 82
→ LOCHES	5, rue St Antoine - 37600	Tél : 47 59 28 20
→ NIMES	4, rue des Greffres - 30000	Tél : 66 76 16 16
→ PERPIGNAN	17, avenue Guynemer - 66000	Tél : 68 50 89 50
→ POITIERS	8, rue de l'Eperon - 86000	Tél : 49 41 77 45
→ ROCHEFORT	127 bis, rue Louis Thiers - 17300	Tél : 46 99 81 25
→ ROUEN	103, rue du Général Leclerc - 76003	Tél : 35 98 38 99
→ TOULOUSE	11, rue des Lois - 31000	Tél : 61 12 33 34
→ FORT DE FRANCE	Centre Commercial «Le Trident» avenue L. Domergue - 97200	Tél : (596) 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

CYBER POTINS

ULTRA CONFIDENTIEL

Ils m'ont fait la totale! Après ma première apparition dans Consoles+, les ennuis ont commencé. Les programmes tueurs ont déferlé de toute part. Les virus se sont fait plus fréquents. Huit Cyber Cops bien entraînés, des types du FBI et des mercenaires envoyés par des mag' concurrents se sont mis à me pister. Mais ils n'ont toujours pas compris un truc: DARK PULSE NE LAISSE PAS DE TRACE! Il pirate, détruit, surfe, explore... mais ne laisse jamais aucune trace. Ils ont fait parler des collègues, les ont enfermés des heures durant dans des machines expérimentales. L'un d'eux y a laissé son cerveau (je vous laisse deviner lequel). Rest In Peace, mon pote. Mais ils n'ont pas eu ma peau. Je passe entre les gouttes, et mes connexions sont solides. La preuve: je vais me faire un plaisir de vous dévoiler ce que vous ne verrez nulle part ailleurs. Des rumeurs toutes fraîches, qui vont faire craquer les responsables des systèmes de sécurité des entreprises concernées. Ils ont voulu m'avoir, c'est moi qui les aurais. Qui s'y frotte...

ILLUSTRATION: TOMKAT

•CONNECT > NEW SOFT. DIV56. 11:11 A. M.

La recette pour faire craquer les "sys.anim" (animateurs de serveurs) de façon à ce qu'ils dégorgent tous les mots de passe est simple... Larguez un virus monstrueux, et proposez-lui votre aide. Il est tellement dépassé par les événements qu'il balance tous les mots de passe, et vous vous baladez à loisir dans sa structure. Le "sys.anim" de la société Williams n'a pas tenu trente secondes et j'ai pu apprendre que leur nouveau projet était un jeu de combat du nom de Tokyo Joe. Le principe serait le même que celui de Virtua Fighter mais utiliserait des personnages digitalisés (et non plus à base de polygones). Certains acteurs de MK III seraient de la partie.

• CONNECT > PRICE TAG. FLEX23.01:22 P.M.

La sortie de la Saturn et de la Playstation fait se remuer pas mal de "gros salaires" dans les entreprises concurrentes. En piratant les communications téléphoniques d'un des grands pontes de Philips, j'ai pu apprendre qu'une nouvelle configuration du CD-I (avec la console, le jeu Burn Cycle, le film "Forrest Gump" et la cartouche Digital Video) verrait peut-être le jour à moins de 2 000 francs, soit deux fois moins que le prix du marché actuel pour un tel produit. Panasonic reverrait également ses prix à la baisse et proposerait sa 3DO pour un prix unitaire de 2 500 francs. On peut parier que Sega alignera le prix de la Saturn sur celui de la Playstation (toujours annoncée à moins de 3 000 francs) d'ici à la rentrée. Mes programmes pisteurs sont sur le coup.

• CONNECT > CARD SONY ALT 32. 05:42 P.M.

Les services de sécurité de Sony sont les plus dangereux au monde. Leur structure est gardée par des cerbères de type inconnu, que seuls les programmes du célèbre Necros peuvent contrer. On s'y est mis à trois et nous avons réussi à apprendre que Sony envisage de faire un usage inédit des Memory Card: il s'agirait d'y intégrer des tips et des codes sur les jeux. Ces cartes seraient tirées en nombre limité et pourraient s'échanger à la manière des Pogs. Le piratage de groupes d'édition nous a également appris que certains éditeurs envisageraient de commercialiser ces cartes spécifiques avec leur jeu de manière à booster les ventes. Une opération marketing qui a toutes les chances de se concrétiser. Restez branché.

• CONNECT > WARNER. ALT 07AS. 11:45 P.M.

Voilà une info qui risque de faire flipper pas mal de gens... De source bien informée, Warner CEA aurait décidé d'absorber sa filiale Time Warner Interactive. La France et les USA seraient les premiers visés, et plus d'une cinquantaine de personnes licenciées. Motif: Time Warner Interactive US perdrait plus de un million de dollars par semaine. Ze va s'occuper des grands pontes, et moi de leur système informatique. Faire payer les riches, telle est ma devise!

• CONNECT > CENTRE DES TENEBRES. ALT 666. 10:53 P.M.

Heart Of Darkness, le nouveau jeu d'Amazing Studio prévu sur PC et, plus tard, sur Saturn, est au centre de bien des conversations sur le réseau. Sur Playstation, une éventuelle adaptation est encore incertaine. En attendant, je me suis amusé à faire un tour sur le site de la nouvelle société multimédia de Spielberg (protégée par des programmes antédiluviens, voire préhistoriques...), et il semblerait qu'un long métrage à partir du jeu va être produit. Spielberg aurait été envoûté lors de l'E3, et n'en dormirait plus...

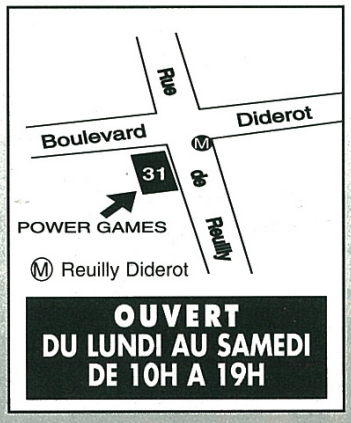
• CONNECT > STOCK ART. ALT 78. 06:51 A.M.

Hudson est sur de gros projets actuellement. Par loyauté à l'égard de mon informateur, je ne peux malheureusement pas tout dire, mais je suis toutefois en mesure de vous apprendre que cette société aurait trouvé un moyen de stocker près de 100 Mégabits de données sur une cartouche (du nom de PLG) de type Super Nintendo, sans augmenter les coûts de production. Si cette information était confirmée, l'option envisagée pour le stockage d'informations pour l'Ultra-64 (et particulièrement l'accord avec Ioméga) pourrait considérablement évoluer. Wait and see...

- NETSURFING AREA - STAY CLEAR -

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

43 79 12 22



OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché .

SONY PSX

CONSOLE PAL + 1 JEU TEL

REVENDEURS CONTACTEZ - NOUS !!

JOYPAD SUPPLEMENTAIRE	299 F
ACTION REPLAY	299 F
MEMORY CARD	299 F
RIDEGE RACER	499 F
TOSHINDEN	499 F
KILLEAK THE BLOOD	499 F
RAIDEN PROJECT	499 F
MOTOR TOON GP	499 F
STARBLADE	499 F
TEKKEN	549 F
PARODIUS	499 F
BOXING ROAD	549 F
JUMPING FLASH	549 F
GUNNERS HEAVEN	549 F
FORMATION SOCCER	549 F
GUNDAM	549 F
METAL JACKET	549 F
IN THE HUNT	549 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	549 F
J.LEAGUE WINNING SHOOT	549 F
DRAGON BALL Z	549 F
V -TENNIS	549 F
RAYMAN	549 F
ZERO DIVIDE	549 F
PHILOSOMA	549 F
X-MEN	**549 F**
ARK THE LAD	**549 F**
ACE COMBAT	**549 F**
DARKSTALKER	**549 F**

SATURN

CONSOLE PAL + 1 JEU TEL

REVENDEURS CONTACTEZ - NOUS !!

MEMORY CARD		289 F
JOYPAD SUPPLEMENTAIRE		289 F
ASTAL		449 F
DAYTONA USA	*PROMO !!*	399 F
PANZER DRAGON		449 F
SIDE POCKET 2		449 F
VICTORY GOAL	*PROMO !!*	349 F
VIRTUA FIGHTER		399 F
VIRTUAL HYDILLE		449 F
BATTLE MONSTERS		449 F
BLUE SEED	*NEW !!*	499 F
PARODIUS DELUXE	*PROMO !!*	349 F
GRAN CHASER		449 F
PRETTY FIGHTER X	*NEW !!*	549 F
RIGLORD SAGA		499 F
WING ARMS		499 F
MAGIC KNIGHT		499 F
GREAT BASEBALL		499 F
SIM CITY 2000		449 F
CLOCKWORK NIGHT 2		449 F
STREET FIGHTER THE MOVIE		499 F
RACE DRIVIN'		499 F
SHIN SHINOBI DEN		**399 F**
X-MEN		**499 F**

3DO

CONSOLE + 1 JEU TEL

ALONE IN THE DARK	349 F
THE LOST EDEN	399 F
SPACE HULK	399 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	199 F
THE LOST EDEN	379 F
CRIME PATROL	299 F
BURNING SOLDIER	299 F
GEX	349 F
SLAM AND JAM 95	399 F
SUPER STREET FIGHTER	399 F
FLASHBACK	399 F
HELL	399 F
WING COMMANDER 3	**399 F**
THE SYNCATE	**399 F**

NEO GEO CD

CONSOLE + 1 JEU TEL

KING OF FIGHTER 95		**TEL**
ROBOT ARMY		449 F
CROSED SWORDS 2	*NEW !!*	449 F
KING OF ATHLETE	*NEW !!*	449 F
AEROFIGHTERS 3	*NEW !!*	449 F
PUZZLE BUBBLE		449 F
SUPER VOLLEYBALL		449 F
PALSTAR		449 F
FATAL FURY 3		**449 F**
SUPER SIDE KICKS 3		**449 F**
SAVAGE REIGN		**449 F**
WORLD HEROES PERFECT		**449 F**

SNES/SNIN

→ CONSOLE SNIN + 2 JOY + 1 JEU **549F**

JEUX NEUFS

THEME PARK	449 F
KILLER INSTINCT	499 F
WILD GUNS	449 F
VALUE ADDAMS	399 F
STAR SOCCER	399 F
JUNGLE STRIKE	449 F

JEUX OCCAZ

PILOTWINGS	99 F
ARME FATALE	99 F
GHOULS & GHOSTS	99 F
BLAZING SKIES	99 F
ROAD RUNNER	99 F
ADDAM'S FAMILY	99 F
KICK OFF	99 F
STARWING	99 F
COOL SPOT	149 F
SUPER TENNIS	149 F
SUPER ALESTE	149 F
BARTS SIMPSON	149 F
EQUINOX	149 F
JURASSIC PARK	149 F
KO BOXING	149 F
ROBOCOP 3	149 F
WING COMMANDER	149 F
CONTRA 3	149 F
TORTUE NINJA	149 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
DRAGON'SLAIR	149 F
BULLS VS BLAZERS	149 F
HOME ALONE 2	149 F
JOE ET MAC	149 F
DRAGON BALL Z JAP	149 F
CASTLEVANIA 4	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
DOUBLE DRAGON	149 F
KING ARTHUR WORLD	149 F
SUPER SWIV	149 F
ALIEN 3	149 F
NBA ALL STAR	149 F
POPULOUS	149 F
HOOK	149 F
PRINCE OF PERSIA	149 F
DENNIS LA MALICE	149 F
STAR WARS	149 F
SPACE ACE	149 F
AXELAY	149 F
JIMMY CONNORS	149 F
TAZMANIA	149 F
BOB	149 F
STREET FIGHTER TURBO	199 F
FLASHBACK	199 F
RANMA 1/2	199 F
MAGICAL QUEST	199 F
TECMO BASKET	199 F
MARIO ALL STARS	199 F
SKYBLAZER	199 F
GOOF TROOP	199 F
MR NUTZ	199 F
NHLPA 93	199 F
LOST VIKINGS	199 F
VAL D'IZERE	199 F
SMASH TENNIS	
DRAGON BALL Z	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
SIM CITY	249 F
POCKY ET ROCKY	249 F
ALADDIN	249 F
BUBSY	249 F
SREET RACER	249 F
FIFA SOCCER	249 F
SYNDICATE	249 F
DONKEY KONG COUNTRY	249 F
LE ROI LION	279 F
EARTH WORM JIM	279 F
MORTAL KOMBAT 2	279 F
SECRET OF MANA	299 F

MEGADRIVE

JEUX NEUFS

THEME PARK	399 F
THE PUNISHER	399 F
MEGAMAN	399 F
SLAM MASTER	399 F
ALIEN SOLDIER	399 F
STREET RACER	399 F
BAT.& ROBIN	399 F

JEUX OCCAZ

EMPIRE OF STEEL	99 F
QUACKSHOT	99 F
MEGAGAMES 1	99 F
DAVID ROBINSON	99 F
THUNDR FORCE 2	99 F
CHAKAN	129 F
EUROPPEEN SOCCER	129 F
CORPORATION	129 F
KID CHAMELEON	129 F
MERCS	129 F
WONDERBOY 5	129 F
TERMINATOR	129 F
BUBSY	129 F
TAZMANIA	129 F
GOLDEN AXE 2	129 F
TERMINATOR 2	129 F
TURBO OUT RUN	149 F
SPEED BALL 2	129 F
GLOBAL GLADIATOR	129 F
SPLATER HOUSE 2	129 F
GRANDSLAM TENNIS	129 F
G-LOC AIR BATTLE	129 F
TEAM USA BASKET	129 F
HAUNTING	129 F
SONIC 2	129 F
ALIEN 3	129 F
FATAL FURY	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
WORLD OF ILLUSION	149 F
CHAKAN	149 F
DICK TRACY	149 F
CAPTAIN AMERICA	149 F
NBA ALL STAR	149 F
ALYSIA DRAGON	149 F
ETERNAL CHAMPIONS	149 F
DUNGEONS ET DRAGONS	149 F
SONIC SPINBALL	149 F
WINTER OLYMPICS	149 F
HUCK	149 F
POWER MANGER	149 F
ECCO THE DOLPHIN	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
NHLPA 94	149 F
FIFA SOCCER	149 F
GAUNTLET 4	149 F
DAVIS CUP TENNIS	149 F
TITI ET GROSMINET	199 F
DRAGON	199 F
JUNGLE STRIKE	199 F
NBA JAM	199 F
ALADDIN	199 F
FORMULA ONE	249 F
URBAN STRIKE	249 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑
CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE D'EXP: . ./ . .
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

07 - 08/95

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez l'Oncle Fétide qui doit retrouver le petit dernier de la famille, Pubert. Un jeu bourré d'humour, passionnant et d'une durée de vie incroyable !

Disponible sur Super Nintendo et Megadrive

César ne supporte pas qu'un village gaulois lui résiste ; il l'entoure donc d'une palissade de bois. Obélix et Astérix décident alors de faire le tour de l'empire et de ramener un souvenir de chacun des 5 pays traversés dans les 25 niveaux et dans les 16 tableaux de bonus ! Le jeu le plus Gros de l'année !

Disponible sur Super Nintendo

Disponible sur Super Nintendo et Megadrive

Un jeu de football pas tout à fait comme les autres ... 50 équipes des différents continents, des centaines de joueurs différents, et surtout pour chaque équipe un joueur aux qualités très spéciales : soit un tireur de boulets de canons, soit un simulateur de blessure professionnel pour obtenir des penalties, soit une capacité à réaliser des effets jamais vus !!

Des Méga Promos Megadrive

FIFA 95	249 F
NBA Live 95	249 F
Rugby 95	249 F
NHL 95	249 F
Urban Strike	249 F
PGA Tour 3	249 F
Syndicate	249 F
Shaq Fu	129 F
Mr Nutz	149 F
Warlock	199 F

Des Super Promos Super Nintendo

Micromachines	199 F
Hyper Volleyball	199 F
Legend	199 F
Bomberman 2	199 F
Jordan Adventure	199 F
Indiana Jones	199 F
Syndicate	149 F
Dragon	149 F
True Lies	199 F
Shaq Fu	149 F

Disponible dans tous les magasins Micromania !

La Playstation de Sony

modifiée au standard européen Pal - 220V - 60 Hz

Caractéristiques

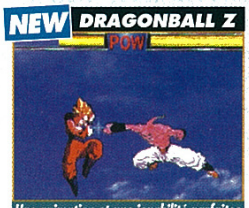
- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux,
- Son stéréo laser.

LES NOUVEAUTES PLAYSTATION

NEW ACE COMBAT

La meilleure simulation de vol jamais réalisée !

NEW DRAGONBALL Z

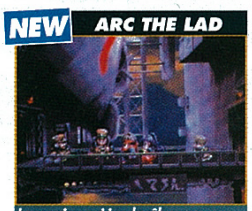


Une animation et une jouabilité parfaites avec cette nouvelle adaptation de DBZ !

NEW VAMPIRE

Ce méga Hit de Capcom aux graphismes fantastiques remplacera Street Fighter II

NEW ARC THE LAD

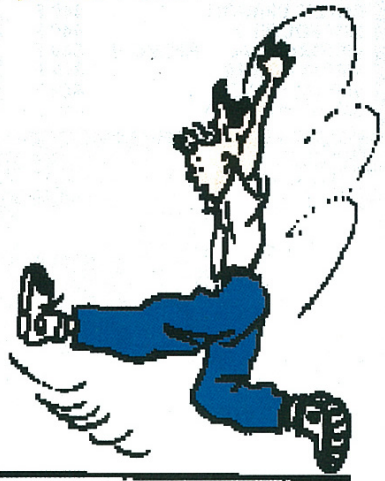


Le premier vrai jeu de rôle aux graphismes somptueux sur Playstation !

NEW PHILOSOMA

Un shoot' em up d'enfer permettant 3 points de vue différents : vertical, horizontal et 3D.

3615 Micromania
Découvrez le Grand Jeu de l'Eté



SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offres valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 2 septembre 95.

SEGA et MICROMANIA vous offrent une chance unique de participer à l'histoire du jeu vidéo !!

Soyez l'un des 1 000 privilégiés en France à pouvoir acheter une **Sega Saturn Edition Spéciale VIP** (Very Important Player)

Cette **Série Limitée** a été créée pour célébrer l'événement que représente le lancement officiel de la console 32 Bits de Sega en France.

Avec chaque exemplaire vous recevrez le T-Shirt exclusif SEGA SATURN et le Certificat d'Authenticité.

SEGA SATURN FRANÇAISE

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits
- Graphismes : 320 * 244 * à 704 * 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling
- Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.

ATTENTION ! Série Limitée

Payez en plusieurs fois avec la Carte Aurore

PANZER DRAGOON

Une aventure extraordinaire : chevauchant un dragon, vous tirerez sur vos ennemis en évoluant dans un monde en 3D. Grâce aux 4 angles de vue et à votre capacité de rotation à 360°, ce shoot them up vous offrira une jouabilité fabuleuse.

VIRTUA FIGHTER

Livré avec la Console

Virtua Fighter est la conversion parfaite du célèbre jeu d'arcade de combat de Sega. Fruit du travail de la plus célèbre équipe de développement au monde, AM2, il vous propose les 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux.

DAYTONA USA

Une conversion fidèle, au pixel près, au grand Hit d'arcade. Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables, une animation hyper fluide, une jouabilité exceptionnelle et un environnement sonore "daytonant".

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

La SEGA SATURN EST DISPONIBLE DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS — NEW — Ouvert tous les dimanches
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 — NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 — NEW
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE — NEW
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — Ouvert tous les dimanches
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

C07	Titre	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage — 29F ou **GRATUIT** pour toute commande minimale de 200F

Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ — **Total à payer =** F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 10h à 18h le samedi

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GameBoy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo ☐ Playstation

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 septembre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

OCEAN MA
ÇA BOSS

Ocean Manchester.

Dans cette salle, on bosse sur des jeux 16 bits.

Manchester en Angleterre, vous connaissez? Non? A vrai dire, moi non plus... Mis à part les bureaux d'Ocean, je n'ai rien vu de la ville. Je pourrais à la limite vous raconter notre déjeuner dans un pub, mais c'est tout! Mieux vaut vous montrer les jeux que prépare en ce moment l'équipe de programmeurs d'Ocean outre-Manche. Il y en a pour tous les goûts, des 16 aux 32 bits, sans oublier la petite Game Boy ni, surtout, l'Ultra-64... Quand Ocean se déchaîne, évidemment, ça fait des vagues...

MISSION IMPOSSIBLE

Tom Cruise est le héros du film, vous serez le héros du jeu! Proche parent de Flash Back tant par le genre que par l'animation du personnage, Mission Impossible est une simulation d'espionnage très progressive. Le héros évolue dans des niveaux de plates-formes composés de plusieurs pièces peuplées de personnages contrôlés par l'ordinateur. Il doit entrer en communication avec eux et les manipuler afin d'obtenir des informations nécessaires à la progression de son enquête. La stratégie est de rigueur pour mener la mission exigée et tromper l'ennemi. Autant dire qu'une telle aventure s'accompagne d'une bonne dose de réflexion tant dans l'utilisation des différents gadgets que pour infiltrer l'ennemi et agir globalement de façon intelligente... Chaque arme et chaque objet recueillis ont leur utilité pour passer de niveau en niveau. Le héros, tous les personnages et l'environnement du jeu sont affichés en temps réel dans des graphismes tout en 3D. La caméra montre toutes les actions en suivant le point de vue du joueur afin que tous les meilleurs éléments soient réunis pour réussir cette Mission finalement Possible.

SNIN - MD - ULTRA-64
(DÉBUT 96)
1 JOUEUR
AVENTURE

NCHESTER: SE DUR!

WATERWORLD

SNIN-MD-GB-SATURN
(AUTOMNE 95)
1 JOUEUR
SHOOT'EM UP/PLATES-FORMES

On entend beaucoup parler du film avec Kevin Costner et, déjà, l'élaboration du jeu Waterworld est bien avancée! En tout cas sur Super Nintendo, comme nous avons pu le voir à Manchester. Mi plates-formes, mi shoot'em up, le jeu semble fidèle au scénario cinématographique avec des phases ludiques variées. Mais avant de vous en dire plus sur le jeu, un résumé de l'histoire du film s'impose.

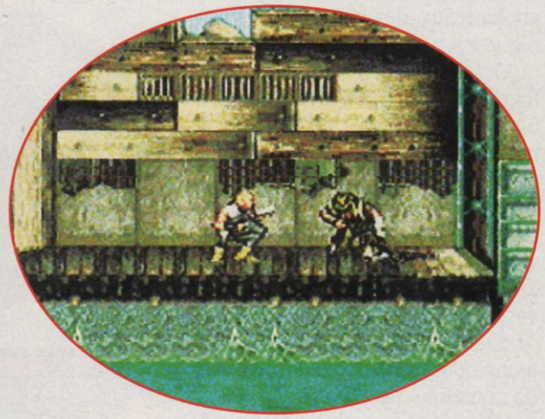
Le Soleil, longtemps source de vie et de bienfaits, est devenu responsable d'un terrible cataclysme sur notre Terre. La température a considérablement augmenté, faisant fondre les calottes glaciaires. Le surplus d'eau provoqué par ce dérèglement a submergé tous les continents et la Terre est devenu un... Waterworld. Les humains qui ont survécu sont divisés en deux clans principaux: les Atollers, qui vivent sur des îles, et les Smokers, une bande de pirates dirigée par l'ignoble Deacon. Ces Smokers sont à la recherche d'Enola, un Atoller qui a l'unique carte menant à un continent rescapé tatouée sur le dos! Mais un homme va aider les Atollers à lutter contre Deacon, et à protéger Enola. Il s'appelle Mariner, c'est notre héros, et il navigue d'île en île sur un trimaran géant.

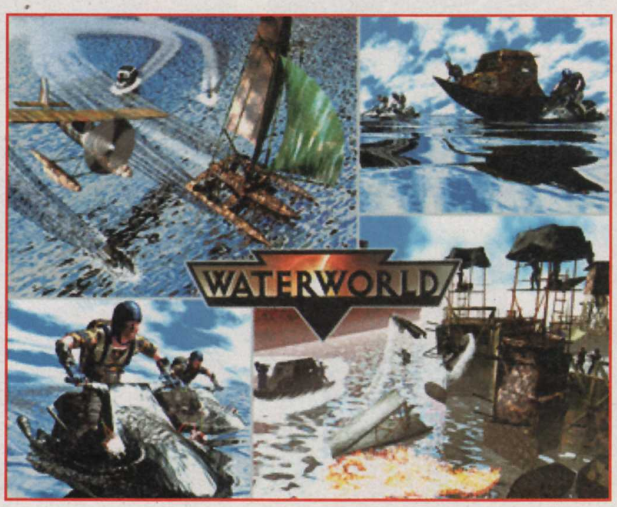
Cet aventurier du futur est également le héros du jeu: il évolue sur son trimaran entre les différents "niveaux" en tirant sur les vaisseaux pirates qui entravent sa route.Les graphismes de ces phases de pur shoot'em up sont en 3D isométrique et vous ne voyez qu'un trimaran tireur à l'écran. Lorsque notre homme touche terre, grâce à une carte lui indiquant l'emplacement des atolls, l'action du jeu devient de la plates-formes assaisonnée d'aventure. Mariner, présent cette fois à l'écran, évolue dans différents niveaux qu'il explore, en se battant ou en ramassant des diamants pour acheter de nombreuses armes dans une boutique. La meilleure collecte de diamants se fait dans un niveau sous-marin où Mariner montre ses talents de nageur.

La carte des atolls vous permet de vous situer.

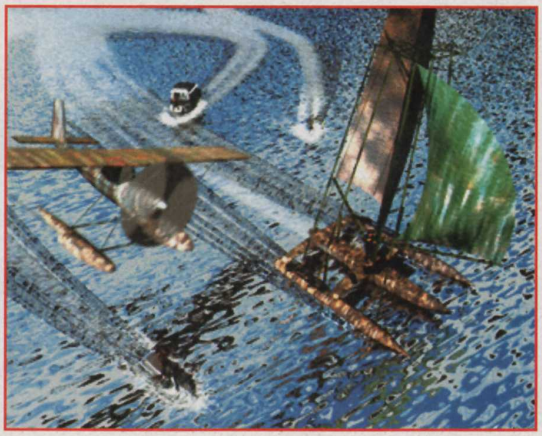
Le niveau sous-marin, ou l'endroit idéal pour collecter les diamants.

Le choix des armes dans la boutique est impressionnant.


La bagarre est au rendez-vous.



L'écran-titre du jeu sur Saturn.


Sur Saturn, les images de synthèse ont la part belle.

WORMS

Célébré sur micro, Worms déchaînera sans nul doute la même passion sur consoles. A la fois violent et hilarant, le principe du jeu oppose des équipes de quatre Worms, des vers de terre, qui ont pour but de s'entre-tuer au moyen d'un véritable arsenal. Chaque joueur contrôle une équipe et doit, en un round minuté ou non, infliger le plus de dégâts possibles à une des équipes adverses. Les graphismes des décors sont variés et recèlent souvent des passages secrets. En fait, les Worms peuvent être considérés comme des Lemmings guerriers qui usent de stratégies multiples. Leur arsenal comporte 20 armes comme des grenades, des fusils à deux coups, des bombes à fragmentation, des mitraillettes, de la dynamite, des mines, des chalumeaux, des marteaux-piqueurs, mais aussi un coup du Dragon qui tient lieu d'attaque foudroyante ou un shoot Kamikaze fulgurant. Chacune des armes ôte un certain nombre de points de vie sur les 100 points de base du Worm atteint. Cela dit, rien ne sert de tirer si vous ne savez pas viser... L'adversaire, lui, ne vous loupera pas quand son round sera venu. Bien sûr, le vent influe sur la portée de vos armes et différentes techniques permettent aux Worms de construire des abris ou des ponts avec des poutres métalliques, de descendre des montagnes avec des lianes et de se téléporter. Les animations en 3D toujours amusantes n'ont pas été oubliées et toutes les attaques sont l'occasion de séquences d'animation dans le style de Road Runner. Sur Playstation et Saturn, les zooms avant et arrière et les scrollings différentiels seront de la partie. Vous pourrez même jouer jusqu'à huit! Mais à quatre joueurs, c'est déjà le délire!

SNIN - MD - PS-X - SATURN
(AUTOMNE 95)
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
(8 SUR 32 BITS)
STRATÉGIE

IMAGES 32 BITS

LOBO

SNIN - MD (FIN 95)
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
BASTON

Tout droit sorti de son comics américain, le violent Lobo ravage les consoles dans un jeu à la hauteur de ses talents de combattant. La baston est l'hymne glorieux de Lobo, alias Main Man, ou le dernier Czarnian qui a tué tous les membres de sa race avec sa douceur coutumière... Sur Terre, notre homme est un chasseur de primes à court d'argent. Pour renflouer ses caisses, il va au Bounty Serve, le repaire de ses congénères en quête d'ordres de mission. Sur le mur des "Wanted", cinq affiches de malfrats recherchés sortent du lot par leur taille et l'importance de la prime offerte. Toujours aussi sûr de lui, Lobo décide d'affronter ces cinq hommes dans l'ordre qu'il désire. Mais plus la récompense est élevée, plus l'ennemi est puissant, et plus l'élaboration d'une stratégie s'impose... Il s'agit donc d'un jeu de baston aux multiples options: le mode Entraînement oppose Lobo aux cinq bandits contrôlés par l'ordinateur, le mode Tournoi permet à deux joueurs de s'affronter en choisissant leur personnage et le mode Story propose un sixième et ultime combat supplémentaire contre Vrill, un chasseur de primes concurrent. Tous les combattants ont été créés sur Silicon Graphics et tous leurs mouvements sont issus de mouvements réels d'acteurs saisis grâce à la Motion Capture pour un réalisme accru.

LES PROJETS SECRETS D'OCEAN SUR 32 BITS

Avec ses 21 programeurs, 32 artistes et quelques musiciens, l'équipe de développement d'Ocean Angleterre travaille à fond sur plusieurs projets 32 bits. Les cinq jeux que nous avons aperçus n'en sont encore qu'à leurs prémices, mais ils nous mettent déjà l'eau à la bouche...

HMS CARNAGE

PS-X - SATURN (AUTOMNE 96)
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT (AVEC UN CÂBLE)
SIMULATION

L'action d'un shoot'em up et la stratégie de la simulation se mêlent étroitement dans ce jeu tout en 3D animée en temps réel. Dans le futur, l'Empire britannique et d'autres pays possèdent de nombreuses colonies sur Mars. Mais des catastrophes cosmiques ont isolé ces colonies de la Terre depuis déjà dix ans. Une de ces colonies tente de dominer Mars et vous seul pouvez libérer la planète de cette tyrannie en conduisant les machines de guerre que les Anglais vous avaient procurées. C'est ainsi que, entre des séquences cinématiques impressionnantes, le joueur pilote des avions, des tanks et autres machines pour accomplir des missions stratégiques aux fortes séquences de shoot'em up. Les programmeurs travaillent actuellement sur l'interface afin que ce jeu soit le plus possible facile d'accès.

DEATH RACE

PS-X - SATURN (FIN 96)
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
COURSE DE VOITURES FUTURISTES

Toujours dans la série "imaginons un futur merveilleux", Ocean travaille sur Death Race, ou "La Course de la mort". Le monde qui nous attend dans un siècle ou deux est divisé en deux clans: les spectateurs, qui s'enferment chez eux dans les sous-sols et ne font rien à part regarder la TV gouvernementale, et les acteurs, les stars, qui vivent dans le paradis du monde extérieur mais sont obligés de "travailler" pour mériter ce privilège. Par exemple, ils doivent participer à la Death Race, le spectacle télévisé préféré des spectateurs. L'histoire n'est pas sans rappeler Running Man... Le jeu mêle la course de voitures à une recherche à pied dans un environnement 3D. Le joueur affronte de violents adversaires sur 10 circuits automobiles disséminés de par le monde. Il faut changer cette société décadente et, apparemment, c'est son rôle.

DAWN OF DARKNESS

PS-X - SATURN (FIN 95)
1 JOUEUR
ACTION À LA DOOM

Pas d'espaces clos mais un environnement très vaste pour ce jeu à la Doom baignant dans une atmosphère très sombre. Vous êtes seul à tirer sur des dizaines de monstres évoluant dans cet univers entièrement modélisé avec le logiciel 3D Studio. Les missions sont stratégiques mais les parties de tir s'enchaînent sans interruption avec un arsenal de huit armes. Côté animation, le personnage peut avancer dans toutes les directions, regarder dans une autre en même temps et, malgré la profusion d'ennemis, tout est toujours très fluide. Monstres et zombies en tout genre abondent mais votre équipe vous envoie régulièrement des messages pour vous aider sur le parcours. Et, bien evidemment, le sang tache les murs tout au long de votre route.

SILVER

PS-X - SATURN (FIN 96)
1 JOUEUR
ACTION/AVENTURE

Douze artistes d'Ocean travaillent actuellement sur ce projet réalisé avec le logiciel 3D Studio. Leur challenge, faire de Silver un formidable jeu d'action/aventure à la Zelda doté de graphismes en 3D isométrique et à l'animation en temps réel.
Le joueur peut incarner différents personnages, aux caractéristiques diverses, et entre en interaction avec tous les éléments du décor. Un tableau d'options (comme dans un jeu de rôles) lui permet de choisir ses actions: armes diverses, missiles, magie, attaques spéciales... Les zooms et autres effets techniques propres aux 32 bits sont à l'honneur, assortis de séquences cinématiques.

HANNA BARBERA

PS-X - SATURN (FIN 96)
1 JOUEUR
PLATES-FORMES/AVENTURE

Les principaux héros des dessins animés d'Hanna Barbera figurent dans ce jeu d'aventure/plates-formes à l'animation délirante, depuis Samy à Scoubidou, des Flintstones au Dino, en passant par Diabolo et Satanas... Le dessin animé est donc à l'honneur dans les trois mondes composant ce soft, dédié principalement aux trois/quatorze ans et à tous les débutants en général. Il faut souligner que la bande sonore promet d'être particulièrement soignée.

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 63 02 49
FAX : (1) 43 29 42 15

ACHAT !!! REPRISE !!! VENTE !!! ECHANGE !!!

STOCK GAMES

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

TOUS NOS JEUX D'OCCASION SONT TESTES ET GARANTIS

PSX

CONSOLE SONY PSX PAL
3490 F

JOYPAD PSX	299 F
MEMORY CARD PSX	299 F
ACE KOMBAT	599 F
ARK THE LAD	599 F
FORMATION SOCCER	599 F
GUNDAM	599 F
PHILOSOMA	599 F

3 DO

CONSOLE 3DO FZ10
3290 F

CONSOLE 3 DO GOLDSTAR PAL	3290 F
MANETTE 3DO	199 F
HELL	379 F
DEADALUS ENCOUNTER	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
GEX	349 F
SLAM & JAM	349 F

SATURN

SATURN PAL NTC
3490 F

JOYPAD SATURN	299 F
GUNSOFT PAD	329 F
BATLLE MONSTERS	449 F
PRETTY FIGHTERS	549 F
PARODIUS DELUXE	549 F
GRAND QHASER	549 F
SHIN-SHINOBI DEN	549 F
BLUE SEED	599 F

NEO GEO CD

CONSOLE NEO GEO CD + 1 JEU
3290 F

WORLD HEROES PERFECT	399 F
SUPER SIDEKICKE 3	399 F
DOUBLE DRAGON	399 F
FATAL FURY 3	399 F
GALAXY FIGHT	399 F

MEGA CD

MEGA CD + 1 JEU	990 F

LISTE SUR TEL

SUPER NINTENDO

WARIO'S WOODS	399 F
ADDAM'S FAMILY VALUES	449 F
JUDGE DREDD	449 F
JUSTICE LEAGUE	449 F
THEME PARK	449 F
ILLUSION OF TIME	499 F
SECRET OF EVERMORE	499 F
EARTHBOUND	549 F

SUPER NIN OCCAS

CONSOLE SEULE	449 F
2EME MANETTE	69 F
MARIO IV	69 F
WWF CATCH	99 F
STARWING	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ADDAM'S FAMILY	99 F
GOOF TROOP	149 F
SUPER TENNIS	149 F
MARIO ALL STARS	149 F
COOL SPOT	149 F
BUBSY	149 F
ZELDA	199 F
VOTEX	199 F
NBA-JAM	199 F
MICKEYMANIA	199 F
LA BELLE ET LA BETE	199 F
FIFA SOCCER 91	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
SIM CITY	249 F
SUPER MARIO KART	249 F
LEMMINGS 2	249 F
DONKEY KONG	299 F
LE ROI LION	299 F
NBA JAM TE	299 F
DEMON'S CREST	249 F
EARTHWORM JIM	349 F
SUPER PUNCH OUT	349 F
SECRET OF MANA	349 F

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE	890 F
MEMORY CARD	129 F
2EME MANETTE	249 F
FATAL FURY	149 F
CROSSED SWORD	149 F
CYBER LIP	199 F
MAGICIAN LORD	199 F
NAM 75	199 F
WORLD HEROES	199 F
BURNING FIGHT	199 F
ART OF FIGHTING	249 F
FATAL FURY II	249 F
BASE BALL 2020	249 F
WORLD HEROES II	299 F
KING OF MONSTER II	299 F
3 COUNT BOUNT	349 F
SPIN MASTER	399 F
MUTATION NATION	399 F
SENGOKU 2	449 F
SAMOURAI SHOWDOWN	449 F
KARNOV'S REVENGE	499 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
WORLD HEROES JET	599 F
ART OF FIFHTING 2	599 F
SUPER SIDEKICK 2	699 F
SAMOURAI SHOWDOWN 2	799 F

JAGUAR OCCAZ

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU	890 F
2EME MANETTE	199 F
BUBSY	199 F
RAIDEN	199 F
DINO DUDES	199 F
DRAGON	249 F
KASUMI NINJA 249 F	
WOLFENSTEIN 3D	299 F
TEMPEST 2000	299 F
ALEIN V8 PRADATOR	299 F
IRON SOLDIER	299 F
VAL D'ISERE	349 F
DOOM	349 F

NEC OCCAZ

NEC ET TURBO	699 F

GRAND CHOIX DE JEUX À PARTIR DE 49 F
Liste par téléphone

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE	299 F
2EME MANETTE	49 F
ALTERED BEAST	39 F
SONIO	39 F
SHINOBI	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
GOLDEN AXE	99 F
THUNDER BLADE	99 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	99 F
SHADOWN DANCER	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
CHACAN	99 F
SPACE HARRIER II	99 F
MICKEY& DONALD	99 F
FATAL FURY	149 F
SONIC 2	149 F
ALADDIN	149 F
SUPER HANG ON	149 F
E000	149 F
STREET OF RAGE 2	149 F
ROAD RASH 2	199 F
MR NUTZ	199 F
ROCKEY KNIGHT	199 F
SHAQ-FU	199 F
WORLD CUP USA	199 F
STREET FIGHTER TURBO	199 F
FLINK	249 F
SHINOBI 3	249 F
LE ROI LION	249 F
NBA JAM	249 F
MORTAL KOMBAT II	299 F
EARTHWORM JIM	299 F
LE ROI LION	299 F
TAZ ESCAPE FROM MARS	299 F
SHINING FORCE 2	349 F
STARGATE	349 F
VIEW POINT	349 F
TOUGHMAN CONTEST	349 F

3 DO OCCAZ

3 DO PANASONIC FZ1	1990 F
JURASSIK PARK	99 F
MADDEN 94	99 F
ULTRAMAN	99 F
MEGA RACE	149 F
WAY OF THE WARRIOR	149 F
MONSTER OF MANOR	149 F
THE HORDE	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
SHOCKWAVE	149 F
OFT WAY WARRIOR	199 F
CRASH'N BURN	199 F
VR STALKER	199 F
REBEL ASSAULT	199 F
FIFA SOCCER	249 F
ROAD RASH	249 F
NEED FOR SPEED	249 F
THEME PARK	249 F
SAMOURAI SHOWDOWN	299 F
RETURN FIRE	299 F

GAME GEAR OCCAZ

GAME GEAR + COLUMNS	299 F

GRAND CHOIX DE JEUX À PARTIR DE 49 F
Liste par téléphone

Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00 - Le lundi de 14h00 à 19h00

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare du Nord
(1) 44 63 02 49

NOUVEAU : OUVERTURE RAYON GOODIES
STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

C+ 07/95

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
N° carte bleue |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
date d'expiration |_|_|/|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
Signature →

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

RC PARIS B 938388268

WEAPONLORD

SNIN - MD (SEPTEMBRE 95)
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
BASTON

Namco, grand spécialiste des jeux d'arcade, s'est collé à la programmation de WeaponLord, sur une cartouche de 24 méga siouplaît, pour concocter un de ces jeux de combat comme il les affectionne. Ocean, l'éditeur du jeu, nous a dévoilé à Manchester tous les dessous de ce soft de combat d'armes plutôt original. C'en est bien fini des bastons à mains nues: dans le sanglant WeaponLord, vous avez affaire à des barbares armés jusqu'aux dents, et grands maîtres ès armes blanches. Sept combattants sont proposés aux joueurs, tous plus dangereux les uns que les autres et souvent vicieux dans leurs attaques. Leur but ultime à tous est de devenir le Maître des armes, et donc seul survivant du Tournoi qui les oppose. Chacun des combattants possède qui une épée, qui une hache et autres rasoirs et lames en tout genre. Outre les coups de base, les Fatalities, chères aux joueurs, sont nombreuses. Après avoir combattu les sept concurrents, vous affrontez Demon Lord, le Maître des démons, en duel final. A deux joueurs, vous bastonnez en choisissant votre perso et un mode Arcade est bien sûr prévu. Si la prophétie se réalise, le Maître des démons sera battu par le Maître des armes. Tous les coups sont permis.

SEPT COMBATTANTS À L'ARME BLANCHE

Zarak

Korr

Divada

Talazia

Jen-Tai

Bane

Zorn

COIN-OP Jeux Vidéo
Import Japon-USA

GOODIES
Mangas
CD
K7 Video Pal/NTSC
Dragon Ball Z
Yu-Yu Hakusho
Ranma 1/2
Sailor Moon
etc...

Réparations / Modification
MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO
Megadrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes s/Lausanne
Tél: (0) 21/636.08.50
Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E

LE SPORTIF

SAMEDI 8 - DIMANCHE 9 AVRIL 1995 50e ANNÉE - N°2100 11,50 F

Incroyable!!!

L'équipe de France se qualifie.

Gérard Dupont, héros de cette rencontre laisse éclater sa joie après une patate extraordinaire dans les arrêts de jeu qui met fin à la série noire de l'équipe de France. Cette victoire rassure tout le monde et en particulier l'entraîneur, qui après une série de matchs sans victoire se retrouvait sur un siège éjectable.

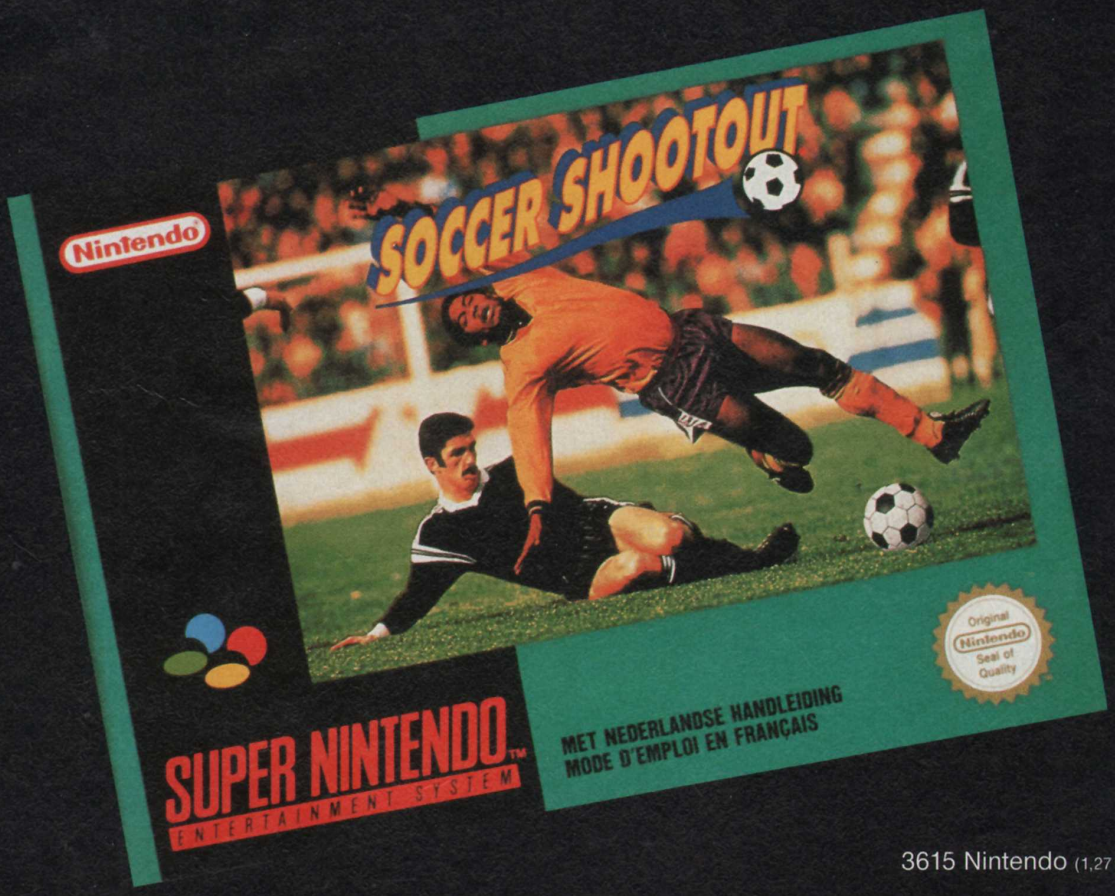
L'action du match où Gérard Dupont s'infiltre dans la défense et se retrouve seul face au gardien : la victoire est au bout de son pied !!

ÇA NE POUVAIT ÊTRE QUE SUR SOCCER SHOOTOUT!!

Nintendo vous présente son meilleur jeu de foot.

SOCCER SHOOTOUT

CAPCOM



3615 Nintendo (1,27 F/mn)

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Tintin au Tibet

C'est au tour de Tintin de nous entraîner dans ses aventures! Ce jeu à un joueur reprend l'histoire de l'album "Tintin au Tibet". Souvenez-vous: une catastrophe aérienne s'est produite au Népal et l'avion s'est écrasé dans le massif du Gosainthan, sur la route de Katmandou. A l'annonce de cette nouvelle, Tintin fait un cauchemar prémonitoire. A son réveil, il est persuadé que son ami Tchang était dans l'avion et, effectivement, les journaux confirment son rêve. Aussitôt, Tintin, accompagné du capitaine Haddock, part à la recherche de Tchang dans les montagnes tibétaines.

Cette aventure sera l'occasion de parcourir pas moins de 13 vastes niveaux aux graphismes variés, comme les rues de Katmandou, une lamasserie, les montagnes enneigées et, bien sûr, le repaire du Yeti, l'abominable homme des neiges. Des mots de passe sont prévus. Tout au long de sa route, Tintin utilise des objets comme une corde ou un piolet: il faut réfléchir pour s'en servir à bon escient et ainsi échapper à de périlleuses situations. Le reporter est aidé par son fidèle Milou, qui peut flairer les bonnes pistes, et par le capitaine Haddock, qui le seconde pour traverser certains tableaux. Outre des graphismes réussis, l'animation de Tintin est un des points forts du jeu avec 650 phases d'animation rien que pour lui! Par ailleurs, un système de gros plans donne au jeu une dimension supplémentaire: le joueur dirige au premier plan de l'écran de jeu un Tintin trois fois plus grand que lorsqu'il évolue au second plan. Une technique novatrice à l'effet garanti qui nous donne envie de tester ce jeu le plus vite possible!

INFOGRAMES/SNIN
PLATES-FORMES/AVENTURE
septembre

Balade dans les rues de Katmandou.

Quelques informations sont données au reporter dans la gare.

Grâce au flair de Milou, Tintin retrouve une pierre sur laquelle Tchang a gravé son nom.

Tintin transporte un colis dans le train.

Primal Rage

Sauron dévore son ennemi... (Game Boy)

WARNER
SNIN/MD/GB/GG
BASTON
août

Vertigo va faire une une petite Fury. (Super Nintendo)

Primal Rage est un jeu de baston bien connu des amateurs d'arcade. Vous n'incarnez pas un gros balèze gonflé à l'hélium, mais un dinosaure! Dans un futur pas si lointain, une météorite entre en collision avec notre bonne vieille planète, et l'explosion réveille sept grosses bestioles: Blizzard et Chaos, deux énormes singes, Sauron, un énorme T-Rex, Vertigo, un énorme cobra, et quelques autres presque aussi effrayants que le Spyosaure! Il vous faut piquer le territoire de vos adversaires, et, pour ce faire, les affronter. Vous disposez bien entendu d'une ribambelle de coups spéciaux et, comme dans MK 2, de Fatalities. Lorsque vous avez fini un combat, vous pouvez croquer deux ou trois humains histoire de récupérer un peu! Mais ne vous réjouissez pas trop

Vertigo est le plus gros serpent dinosaure du monde! (Super Nintendo)

vite après les avoir tous défaits... Ils vous réservent une surprise toute "jurassienne": ils reviennent et ils ne sont pas contents! Eux ou leur fantôme, suivant la manière dont vous les avez occis. Les versions sur consoles portables ne comporteront pas Vertigo, dont le sprite est trop grand. Pour la réalisation du jeu, des marionnettes avec un squelette en fil de fer ont été utilisées pour faire les dinos. Ce qui a permis de les filmer image par image pour leur animation, un peu à la manière d'un Star Wars.

Les décors sont bien travaillés. (Super Nintendo)

Chaos attend tranquillement une Fatality. (Game Gear)

Sauron dévore son ennemi... (Game Boy)

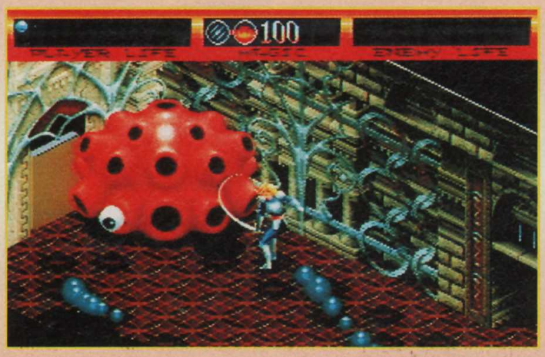
Light Crusader

SEGA/MD
AVENTURE
septembre

La 3D n'est pas dévolue exclusivement aux seules consoles 32 bits. Preuve en est, ce nouveau jeu de Treasure qui exploite une 3D isométrique à la manière d'un Landstalker ou d'un Immortal, j'ai nommé Light Crusader. Anciennement appelé Relayer, ce jeu vous plonge dans un univers d'heroic-fantasy où trolls et dragons côtoient allègrement fées et lutins. Les donjons occupent bien évidemment une place de choix, et la majeure partie de votre quête s'y déroulera. Dans Light Crusader, il vous faudra comprendre pourquoi la population disparaît de votre village, disparition due aux méfaits d'un terrifiant sorcier. Vos méninges seront mises à rude épreuve pour réussir à contrer les mécanismes sournois générateurs de pièges et autres maléfices. Mais il vous faudra également faire preuve d'agilité et de force. Les monstres rencontrés ne vous laisseront aucun répit et leur tenacité n'aura d'égale que leur variété. La magie tient une place importante, encore faudra-t-il la maîtriser. Un travail de longue haleine pour certains.

En règle générale, les énigmes ne sont pas simples à résoudre. Soyez rusé autant qu'agile.

Les rencontres seront nombreuses dans les donjons. Et des magiciens comme celui-ci vous confieront bien des secrets.



Même si vous n'avez plus beaucoup de vies, vos "herbes" s'activeront automatiquement en vous redonnant de la vitalité. Devant ce boss, c'est plus qu'utile.

Comme dans Landstalker, vous pouvez acheter les objets qui vous intéressent en les prenant sur le comptoir.

Eh oui, ce sont des choses qui arrivent. Avouez que, dans le genre laconique, l'annonce de votre décès vaut le détour.

Voilà vos héroïques débuts. Vous êtes loin de vous douter des embûches qui vous attendent.

Cette salle est l'une des premières que vous trouverez dans le château au début de votre périple. Mais à quoi peut-elle bien servir?

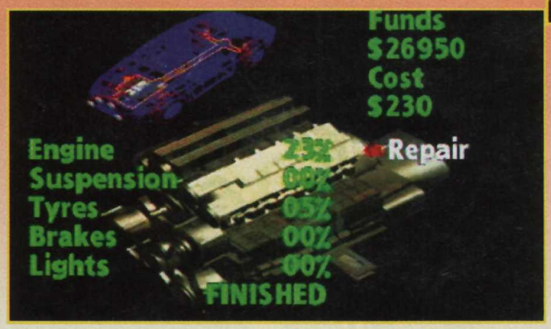
Power Drive

WARNER/JAGUAR
COURSE DE BOLIDES
septembre

Vous êtes promu pilote d'un bolide pour le championnat du monde des rallyes! Au volant de votre tout-terrain, vous allez vous balader aux quatre coins de la planète. La neige, le sable... rien ne vous sera épargné! A chaque gamelle, votre voiture se détériore, et il faudra la faire réparer, sinon ses performances s'en ressentiront. Le réalisme de cet aspect du jeu a d'ailleurs été très poussé: les réparations vous coûteront très cher! Les graphismes sont très beaux et les éléments du décor beaucoup plus fins et détaillés que dans la version Super Nintendo.

Pour la conduite de nuit, n'oubliez pas d'allumer vos phares.

Sous la pluie, c'est la glissade assurée!



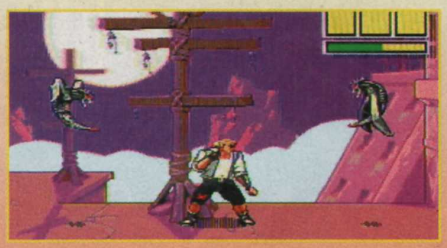
Après les cartons dans le décor, un passage au garage s'impose. Attention à la note!

Les décors sont très fins. Espérons que la maniabilité atteindra le même niveau de qualité.

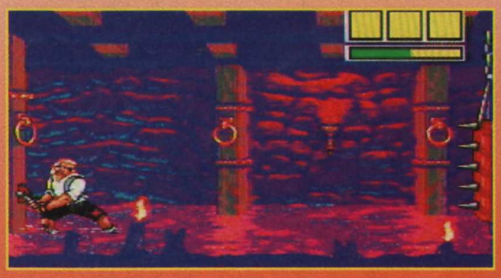
Comix Zone

SEGA/MD
BEAT'EM ALL
septembre

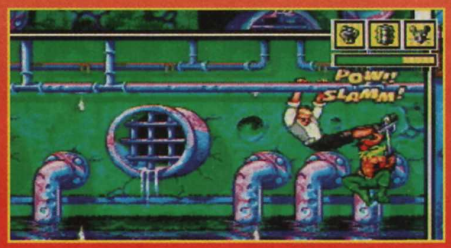
Enfin un beat'em all original qui va entraîner le joueur au cœur d'une bande dessinée! Le créateur de la BD, Comix Zone, tombe dans ses propres pages, poussé par un des personnages qu'il a lui-même dessiné et qui souhaite prendre sa place d'humain. Voilà maintenant notre homme aux prises avec des ennemis dessinés au fur et à mesure de son avancée. Quand une case est "nettoyée", hop! d'un bond il passe à la suivante. Sur de la musique rock au fort accent de Nirvana, le dessinateur enchaîne combat sur combat en envoyant de multiples coups de poing et de pied. Sur sa route, il peut ramasser des objets cachés, comme une grenade, des armes blanches et même son rat qui, à l'occasion, fera des ravages chez les ennemis. Son héroïne lui prodigue des conseils et tous les textes apparaissent dans des bulles. On se croirait vraiment au cœur d'une bande dessinée tant l'animation est soignée.



Des dragons volants l'attendent dans l'Himalaya.



Dans les caves, quelques petites ruses sont requises. Là, il faut actionner un levier pour soulever la herse, puis placer une caisse dessous pour la bloquer.



Accroché à un filin, le héros se bat à grands coups de pied.

La neige est au programme de l'épopée montagnarde.

Quand une case est "nettoyée", des flèches indiquent les directions possibles à prendre.

SAMOURAI

NUMERO UN

EUROPEEN

- MANGAS
- GOODIES
- CARDS / LASERCARDS
- RAMICARDS
- POSTERS
- CD'S AUDIO
- CD-ROM / LCD'S

AIR-SOFT GUNS -
K7 VIDÉOS -
JEUX VIDÉOS -
CONSOLES -
PSX / SATURN / SFC -
MAQUETTES ROBOTS -
ART-BOOKS -
GARAGE-KITS RÉSINE -

GROSSISTE et V.P.C.

10, Avenue
Jean-Jaurès
91210 Draveil
Tél. : 69 52 19 38
Fax : 69 52 17 68
VPC : 69 52 11 53

MAGASINS

SHÔ-GUN

16, Rue
de l'Union
27300 Bernay
Tél. : (16) 32 45 92 17

KA TI KA

2, Avenue
Jean-Jaurès
91210 Draveil
Tél. : 69 42 41 41

42, Rue de
Maubeuge
75009 Paris
Tél. :
42 81 95 10

42 bis, Rue de
Maubeuge
75009 Paris
Tél. :
42 80 29 49

44, Rue de
Maubeuge
75009 Paris
Tél. :
42 81 00 44

TIPS

J'ai deux nouvelles à vous annoncer, une bonne et une mauvaise. Je commence par la mauvaise: les vacances sont finies (surpris, hein?). La bonne, c'est que les nouvelles consoles ne vont pas tarder à arriver en France, en distribution officielle. On a tous hâte de voir ce que la Playstation vaut dans sa version française. Autre bonne nouvelle (surprise!), vous allez découvrir ce mois-ci beaucoup de tips sur nos chères vieilles consoles, la Super Nintendo et la Megadrive. Pour les pros de Sparkster sur SNIN, un mode Crazy Hard est à l'affiche, et les MDmen trouveront des tonnes de tips sur X-Men 2. Quant au reste, je vous laisse le découvrir...

MD — X-MEN 2

Ce jeu sur Megadrive est vraiment bon. Les niveaux sont très nombreux, toute la petite équipe des X-Men est là, les personnages ont vraiment des capacités différentes. Moi, j'aime! Et si le jeu est vraiment très difficile, il existe heureusement plusieurs astuces très pratiques. L'une vous permet de "skipper" les niveaux ou de changer de personnage pendant le jeu, une autre vous rendra invincible. Avec ces deux astuces, plus de problèmes pour finir ce soft.

Pour pouvoir "skipper" le niveau dans lequel on se trouve et être invincible

Pendant le jeu, enclenchez la pause puis faites: Gauche et C, Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas, Droite et C. Enlevez la pause, remettez-là et faites:
- **pour "skipper" de niveau, Droite et C;**
- **pour changer de personnage, Gauche et C;**
- **pour être invincible, Haut et B, Haut, Droite, Bas Haut, Droite, Bas, Bas , Haut et B; enlevez la pause, remettez-la de nouveau et faites Haut et B.**

Enclenchez la pause à n'importe quel moment du jeu.

Si les tips sont réussis, vous n'aurez aucun mal à atteindre les niveaux supérieurs.

SNIN — SPARKSTER

Après être sorti sur Megadrive sous le nom de Rocket Knight Adventure, Sparkster, la mascotte de Konami, est maintenant disponible sur Super Nintendo. Les très bons joueurs auront terminé ce jeu, et, déçus, l'auront mis de côté comme un ours en peluche que l'on n'est plus en âge de cajoler. Mais, ha, ha, ha! Je possède un tip qui permet d'accroître le niveau de difficulté. Les râleurs pro du pad pourront repartir pour des aventures un peu plus corsées.

Entrez dans "Set-up".

Pour avoir un niveau de difficulté Crazy Hard

Entrez dans le menu "Set-up". Placez-vous sur "Level" et faites: Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, A et X. Si votre manipulation est réussie, le niveau Crazy Hard vous est désormais ouvert.

Effectuez le tip.

Et voilà! Le "Crazy Hard Level" est tout à vous.

SNIN — MICHAEL JORDAN

C'est à la mode en ce moment, le "star system" entre dans le monde magique des jeux vidéo. Et tout particulièrement les joueurs de basket, très appréciés des ados fans de la NBA. Après Shaq, c'est au tour de Jordan de faire son apparition sur console. Il existe un Password magique qui évite bien des complications au joueur célèbre.

Pour bénéficier de toutes sortes d'avantages: plus de vies, niveaux accessibles, etc.

Entrez dans le menu des mots de passe et inscrivez: 9.

Grâce au petit Password aimablement fourni par tonton Switch, le tip est maintenant réalisable.

Et voilà, vous pouvez entrer dans le niveau de votre choix, avec plus de vies, plus d'énergie, etc.

SNIN — HAGANE

Ce jeu d'action de Hudson Soft a bien des atouts: son ergonomie est impeccable, il comporte de nombreuses options d'armement, sa durée de vie est excellente. Je suis d'ailleurs persuadé que beaucoup d'entre vous ont investi dans ce soft. Alors, je vous dévoile un tip pour disposer de Continues à l'infini. Pour ce faire, vous devrez rentrer dans les options et sélectionner certaines mélodies. Pas très compliqué, tout ça. Mais voyons comment procéder.

Pour avoir une infinité de Continues

Rentrez dans les options et écoutez les morceaux 9, 8, 7 et 6. Commencez le jeu, mais perdez toutes vos vies. En rentrant de nouveau dans le jeu, vous verrez le fameux signe mathématique qui symbolise l'infini (∞) devant le mot "Continues".

Placez-vous sur le menu de configuration et entrez-y...

... pour y écouter les mélodies précédemment citées.

Commencez la partie et perdez toutes vos vies pour vérifier la fiabilité du tip.

Comme vous pouvez le voir sur cette photo, le tip est réussi et vos Continues sont infinis.

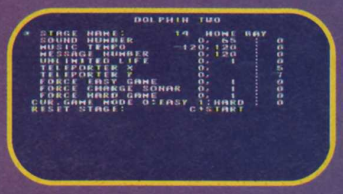
MD — ECCO 2

Les premières aventures de cet illustre delphinidé étaient déjà fort passionnantes. Ce second volet est encore plus dur, plus long et plus captivant. Or, il existe un Debug Mode qui facilite énormément les choses. Vous pourrez disposer de vies infinies et paramétrer une foule d'autres choses.

Soyez certain que Ecco est bien face à vous avant d'enclencher la pause.

Pour avoir un Debug Mode

Pendant le jeu, placez Ecco face à vous, enclenchez la pause et appuyez sur: A, B, C, B, C, A, C, A, B.

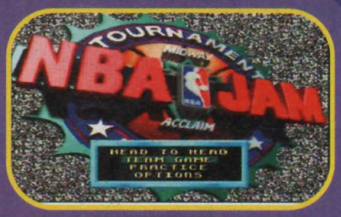


Après la manipulation, le Debug Mode apparaîtra sur votre écran.

Vous pourrez alors choisir votre niveau et plein d'autres petites choses intéressantes.

SNIN — NBA JAM TOURNAMENT EDITION

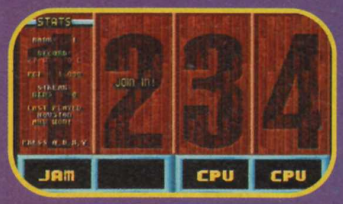
Voilà un jeu qui est une sorte d'intermédiaire entre NBA Jam et NBA Jam 2: des nouveautés ont été introduites, mais elles n'apportent pas grand-chose. Vous avez sûrement constaté que les équipes disponibles font partie de la catégorie "Rookie". Grâce à un tip, les équipes de la NBA sont désormais de la partie. Vous devrez prouver que vous êtes un pro à l'écran-titre, puis dans les "Initial Recording". Rien de compliqué, je vous rassure.



Pour que le tip fonctionne, c'est sur cet écran qu'il doit être effectué.

Pour jouer avec les "All Star Teams"

Sur la page de l'écran-titre, faites: Y, Haut, Bas, B, Gauche, A, Droite, Bas et Start. Si le tip est réussi, la Team Game est automatiquement sélectionnée. Tapez ensuite les initiales "JAM", et les équipes de la NBA seront disponibles.



"JAM": ce sont les trois lettres qu'il vous faudra entrer.

Et voilà, les équipes sont à vous désormais!

Tu es coincé,
tu craques,
tu t'énerves?
Tape
3615 TCPLUS
pour rejoindre l'équipe de Consoles+ en direct

(à partir du 1er août, dialogue en direct, dans la rubrique 5: mercredi de 14 h à 18 h, Switch et les tips en folie ; le vendredi à la même heure, le Panda, la bête des mangas)

ou appelle le
36 68 00 64

TIPS

MD — RISTAR

Je dispose, pour les heureux possesseurs de ce jeu fort original, quelques Passwords. Le premier permet d'activer le Select Stage, le deuxième de rentrer dans le Boss Rush Mode, où il faut détruire les boss les uns après les autres le plus rapidement possible, un troisième d'afficher le copyright de Sega, le quatrième d'activer le mode de difficulté maximal et le cinquième le Onchi Music System. Enfin, le dernier de ces Passwords vous permettra d'activer le Time Attack Mode, qui prend en compte le temps mis à boucler un niveau.

Attention, tous les mots de passe sont à inscrire à cet endroit.

Pour avoir un Select Stage

Pour avoir le Boss Rush Mode

Vous allez désormais pouvoir affronter les boss un à un.

Pour avoir des renseignements sur le copyright Sega

Et voilà!

Pour annuler tous les mots de passe déjà inscrits

SNIN — ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Dans le même esprit que Aero the Acro-Bat, Zero vous met dans la peau d'un écureuil mignon tout plein. Il existe des astuces aisément réalisables, qui donnent droit aux privilèges suivants: Select Stage, points de vie infinis, vies infinies, shurikens infinis, et même tout ça à la fois. Tous ces tips s'effectuent pendant le jeu lors d'une pause.

Attention: tous ces tips doivent être effectués pendant la pause, lors du jeu.

Pour activer le Select Stage, vous devez maintenir la pression sur Select et appuyer sur Start.

Et voilà, allez où vous voulez, vous ne risquez plus rien.

Pour avoir le Select Stage
Droite, Haut, B, Y, A.

Pour avoir des points de vies infinis
B, Haut, B, B, A.

Pour avoir des vies infinies
B, A, B, B, Y.

Pour avoir des shurikens infinis
Bas, A, B.

Pour avoir tout à la fois
Droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B.

Pour avoir accès au mode de difficulté le plus élevé

Pour avoir le mode Onchi Music System

Pour avoir le Time Attack Mode

MD

BUBSY 2

Le chat d'Accolade est de retour avec des mimiques toujours plus délirantes, des niveaux toujours aussi vastes. Et quel ne fut pas mon étonnement de découvrir autant d'astuces: neuf au total, et qui plus est, elles sont cumulables!

Avertissement au tricheur que vous êtes: tous les tips qui suivent sont à réaliser à cet endroit, et sont cumulables.

Pour avoir 50 vies
B, Haut, B, B, A.

Pour compléter tous les niveaux
Haut, A, A, A, Bas.

Pour être invincible
C, A, B, C, Haut, Bas.

Pour avoir le mode Jump Frenzy en permanence
B, A, B, C.

Pour avoir 99 tenues de plongée
B, Gauche, Haut, B.

Pour avoir 99 bazookas
B, A, Gauche, Gauche.

Pour avoir 99 trous portables
Droite, Haut, B, B.

Pour avoir 99 "Smart Bombs"
C, C, C, Haut, Bas, C.

Grâce à tous ces tips, vous ne ferez qu'une bouchée du boss de fin.

ACHAT - VENTE - REPRISE

Patrick et Manu vous attendent dans nos 2 magasins ouverts du Lundi au Samedi jusqu'à 19h30.

TRY A GAME
25, rue Péclet
75015 PARIS Tél: 40.45.02.02
Métro Vaugirard.

TRY A GAME
CC Suresnes 2
38, bld Henri Sellier
92150 SURESNES Tél: 42.04.50.60
(Face Champion)

PLUS DE 1500 JEUX EN STOCK SUR TOUTES CONSOLES

jeux Méga Drive de:..... 79 F à 299 F
jeux Super Nintendo de 99 F à 329 F
jeux Game Boy de :.....59 F à 179 F
jeux Game Gear de :.....79 F à 229 F

ex.:Donkey kong SN : .....279 F
Earth worm Jim MD : .....279 F
Int. Super Star Soccer SN : .....299 F
Jungle Strike MD : .....229 F
Fifa 95 MD :..... 299 F
Mortal Kombat SN/MD :..... 199 F
Ect... (Jeux d' occasion)

DES CONSOLES A PRIX CANON

3DO + 1 Jeu :..... 2300 F
Jaguar + 1 Jeu :..... 990 F
CD-I + 1 Jeu : .....1990 F
Néo Géo CD + 1 Jeu :..... 2500 F
Mégadrive + 2 jeux : .....500 F
Supernintendo + 2 Jeux:..... 600 F
Saturn + 1Jeu : .....3600 F
PSX + 1 Jeu :..... 3700 F
Méga CD + 2 jeux :..... 800 F
Game Boy + 2 Jeux : .....249 F
Game Gear + 2 Jeux : .....449 F

SUPER PROMO DE L'ETE

tous les jeux Saturn :..... 299 F
tous les jeux 3 DO : ..... 219 F
tous les jeux CDI :.....199 F
tous les jeux Jaguar : .....259 F

*** Carte de Fidelité**
*** Boutique DBZ**

TIPS

MD — BOOGERMAN

L'humour salace est omniprésent dans cette cartouche assez originale dans son genre. Pour tous ceux qui bloquent dans le jeu, sachez qu'il existe des mots de passe qui vous emmènent dans chacun des niveaux, et même chez les boss.

Pour avoir tous les Passwords du jeu

Tous ces Passwords sont à inscrire à l'endroit visible sur la photo.

Niveau 1.

Boss 1.

Niveau 2.

Boss 2.

Niveau 3.

Boss 3.

Niveau 4A.

Niveau 4B.

Boss 4.

SFC — BOMBERMAN 3

Rentrez dans les Passwords

Ce dernier des Bomberman sur Super Famicom est en fait le Bomberman 94 que certains d'entre vous connaissent sûrement. Il existe deux mots de passe qui facilitent grandement les choses: un vous amène au dernier niveau avec un bon nombre d'options, l'autre un peu moins loin mais avec tout autant d'options. Mais non, ne me remerciez pas, c'est tout naturel...

Pour faire le plein d'options et commencer assez loin dans le jeu

Vous voilà prêt à exploser tous les vilains du jeu.

Pour faire le plein d'options et commencer au dernier niveau

Courage, petit Bomberman, la fin est proche.

Niveau 5.

Boss final.

Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos Intérêts Sont en Jeux !

7 Nouveaux Magasins en France ...!
RODEZ - *24, rue du Bal*
CHOLET - *11, rue Clémençeau*
St QUENTIN - *69, rue d'Isle*
CAEN - *120, rue St JEAN*
AMIENS - *2, rue Lamarq*
QUIMPER - *10, rue Froute*
La VARENNE St H - *72, Avenue du Bac*
Nouvelle Adresse pour votre magasin de St Raphaël
à FREJUS - *1526, Av De Lattre De Tassigny*
Nouvelle Adresse pour votre magasin d'ALBI
64, rue de la Croix Verte

AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
ALBI Tél : 63-49-94-40
AMIENS Tél : 22-92-28-85
ANGERS Tél : 41-87-59-14
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
ANNECY Tél : 50-45-75-71
AVIGNON Tél : 90-82-22-61
BAYONNE Tél : 59-59-41-61
BLOIS Tél : 54-78-97-38
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
BOURGES Tél : 48-50-71-44
BREST Tél : 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél : 55-17-92-30
CAEN Tél : 31-38-88-66
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58
CHOLET Tél : 36-68-22-06
DIJON Tél : 80-58-95-94
EVREUX Tél : 32-62-54-72
GRASSE Tél : 93-36-34-45
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55
LYON Tél : 78-60-33-60
METZ Tél : 87-36-33-33
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30
NIMES Tél : 66-21-81-33
NIORT Tél : 49-77-05-13
ORLEANS Tél : 38-77-98-30
PARIS 16 Tél : (16-1) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00
QUIMPER Tél : 98-95-12-48
RODEZ Tél : 65-68-94-58
ROUEN Tél : 35-89-60-33
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
St QUENTIN Tél : 36-68-22-06
St RAPHAËL/FREJUS Tél : 94-53-64-18
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
TOURS Tél : 47-20-42-30
TOULON Tél : 94-91-39-69
VALENCE Tél : 75-56-72-90
VARENNE St Hilaire Tél: (16-1) 41-81-03-17

Ouvertures Prochaines

NANCY Tél : 36-68-22-06
NANTES Tél : 36-68-22-06
DUNKERQUE Tél: 36-68-22-06
ANNEMASSE/GENEVE Tél:36-68-22-06
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06
AJACCIO Tél: 36-68-22-06
SETE Tél : 36-68-22-06

l'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix
PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH * au Meilleur Tarif
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES défini les Prix de l'Occasion
- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs
Chaque Magasin présente plus de 500 Titres différents
l'ensemble du Groupe Stocke en permanence plus de 100 000 Jeux
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
- En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC
- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7: **36-68-22-06**
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France
et sans Indicatif
Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc..)
Des Trucs et Astuces sur des Centaines de Jeux (Nouveautés chaque mois)
Des Jeux pour Gagner Plein de Cadeaux

PS-X SONY SATURN
Toutes les News

Nos consoles sont Garanties 1 An
Pour l'Achat d'une Console nous vous offrons
la SUPERCARTE
Venez vite dans le Magasin
DOCK GAMES le plus proche
pour en connaitre les Avantages

Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.
Leader incontestable en France avec plus de 50 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe , fort de son expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

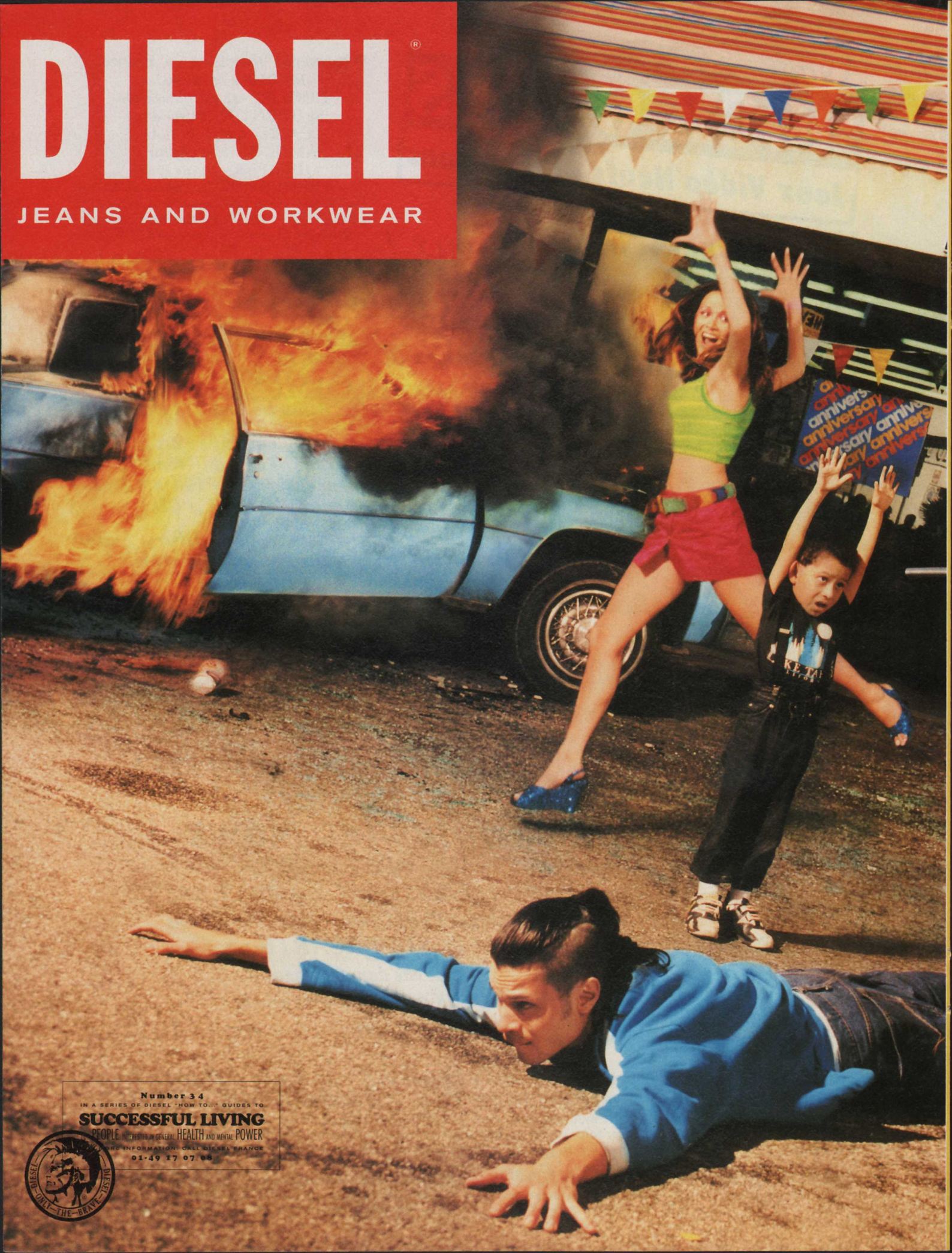
Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

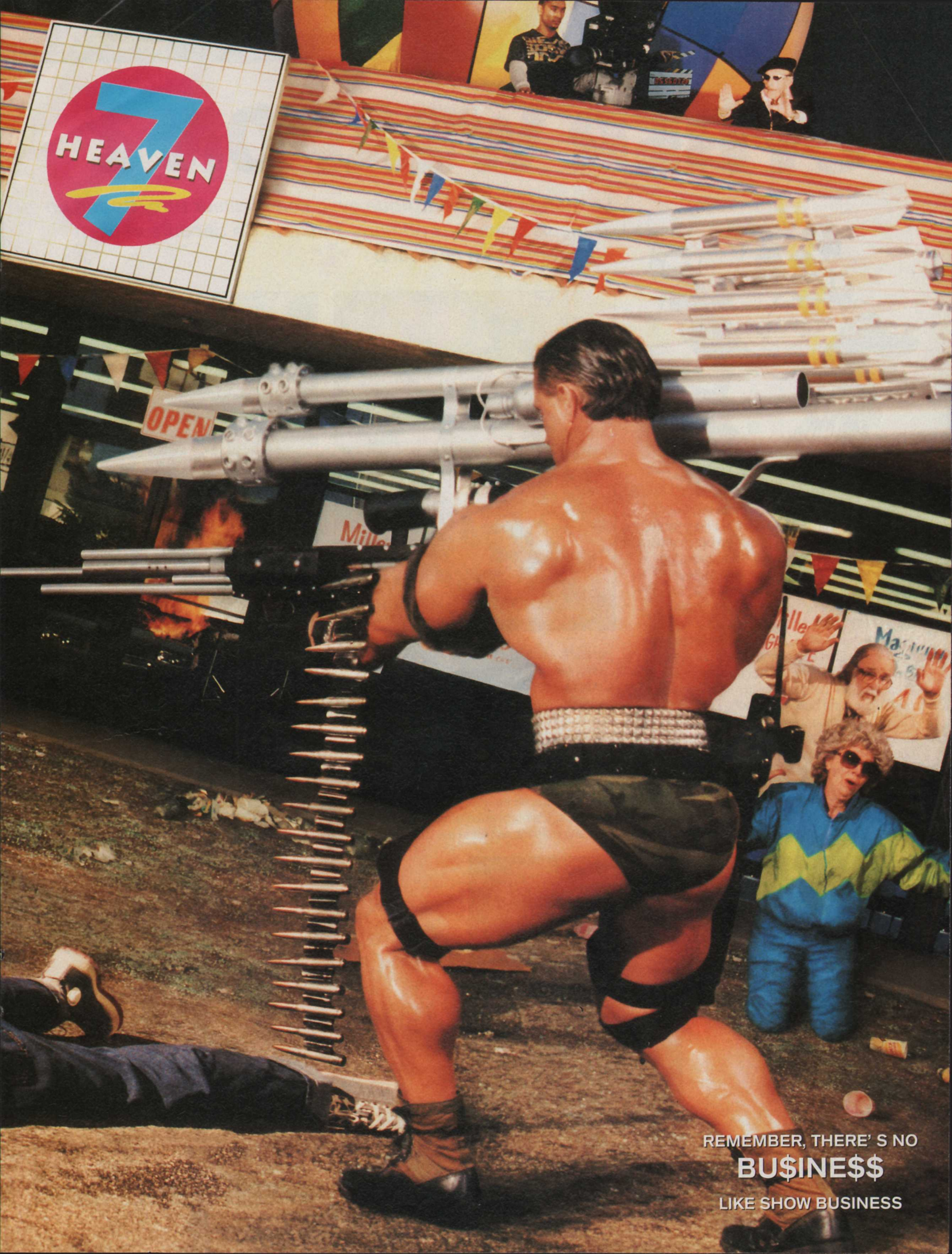
Renseignements 24H sur 24: **36-68-22-06**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.. ..: la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES

DIESEL®

JEANS AND WORKWEAR





REMEMBER, THERE' S NO
BU$INE$$
LIKE SHOW BUSINESS

CYBER WEAPON Z

Le manga chinois attaque avec son meilleur titre, traduit en français grâce aux éditions Tonkam. Ça décoiffe et c'est entièrement en couleurs!

Loneken montre toute l'étendue de ses pouvoirs!

Rosaland aux prises avec un intrus.

A l'époque où commence cette histoire, dans le temple Shaolin (monument sacré, en Chine), de jeunes étudiants en arts martiaux apprennent à se surpasser. Leur stage dure deux ans, et ils reçoivent un entraînement spécial pour réveiller les pouvoirs qui sommeillent en chacun de nous. La première année, ils doivent accroître leur potentiel physique. Le temple, immense, recèle notamment le pavillon des canons bouddhiques, qui renferment le "véritable" trésor de Shaolin. C'est un gigantesque réseau informatique, regroupant une base de données mondiales! L'histoire commence au retour de vacances des étudiants admis en en seconde année. On fait ainsi la connaissance de Anling et de Park Iro, ce dernier intégrant l'école directement au deuxième niveau. Chaque élève doit remporter le "combat d'admission" avant de prendre ses quartiers dans l'école. Park Iro veut se mesurer avec Loneken, qui a la réputation d'être le plus puissant. Mais avant d'avoir l'honneur de l'affronter, il lui faut se mesurer à Rosaland. Cette fille-panthère, redoutable, parvient à le mettre au tapis! Puis les événements prennent une tournure inquiétante: une personne s'est introduite dans le temple, et s'est dirigée vers le "mur des démons", où sont enfermées toutes sortes de créatures extra-terrestres... Que va-t-il se passer? Pour le savoir, il vous en coûtera quelque 75 francs. L'album, entièrement traduit et tout en couleurs, est édité par Tonkam.

Ce Loneken me fait penser à quelqu'un...

Les motifs qui ont poussé Park Iro à rentrer dans le temple Shaolin ne sont pas clairs...

Park Iro vient d'encaisser une attaque dont il aura du mal à se remettre!

L'APRÈS-DBZ

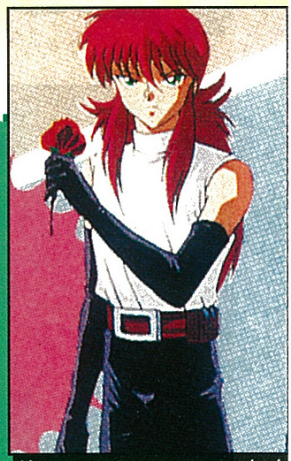
Après la mort de "DBZ", qui va prendre la relève? Deux séries télévisées pourraient se révéler à la hauteur: la première, "Yu Yu Hakusho", se décline sur fond de baston et de pouvoirs magiques; la seconde n'est autre que "Slam Dunk", un dessin animé qui mêle basket de haut niveau et humour au second degré.

Yusuke, le jeune héros.

Hiei possède un troisième œil, comme l'héroïne de "Sazan Eyes"!

"YU YU HAKUSHO"

Dans la plus pure lignée de "DBZ", ce dessin animé en reprend les éléments principaux et emprunte au passage quelques-uns des thèmes qui ont fait le succès des "Chevaliers du Zodiaque" ("Saint Seiya")". Yùsuke Urameshi sauve un gamin au moment où celui-ci va se faire écraser... Malheureusement, lui-même n'y survivra pas. Il est conduit devant le juge des morts, mais c'est son remplaçant qui s'y trouve! Ce dernier renvoie Yusuke sur Terre pour servir la cause du Bien... Il y rencontrera quelques amis et tous partiront pour de belles aventures. Attendez-vous à de longs tournois, des batailles contre de formidables adversaires, à des boules de feu et autres effets spéciaux...



Kurama est un garçon malgré ses traits féminins.

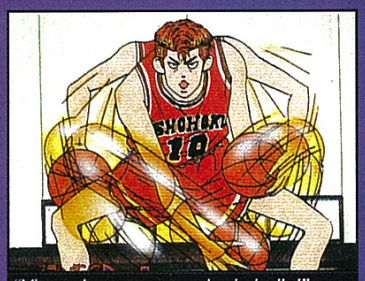
VS

SLAM DUNK

Voici un dessin animé qui risque de déclencher la même vogue qu'à leur époque "Jeanne et serge" ("Attacker You") et "Olive et Tom" ("Captain Tsubasa"). A cela près que "Slam Dunk" prend pour support le basket! Le héros, Hanamichi Sakuragi, est un jeune garçon dans le genre bagarreur! Il mesure 1,88 m, et n'aime pas spécialement le basket... Mais, pour plaire à une jolie jeune fille, il se lancera à corps perdu dans ce sport. Ses débuts sont plutôt comiques: il tacle ses adversaires et n'hésite pas à en venir aux mains. S'ensuivra une longue série d'aventures où se mêlent le sport, l'humour et les combats de rue! Tout un programme...

Il va tout droit vers le panier et rien ne l'arrête.

Toute l'équipe de Shohoku est là pour soutenir Hanamichi!



"Viens donc me prendre la balle!"

SHIN ANGEL

Le dossier du mois dernier vous a plu, petits fripons? Alors, je continuerai de vous parler des animés érotiques, mais de temps à autres seulement!

Cet O.A.V. met en scène beaucoup de jolies filles qui adoptent les poses les plus suggestives!

Angel" version manga vient à peine de paraître que, déjà, la cassette vidéo sort chez Katsumi Editions! U-Jin est en vogue en ce moment, et ce n'est que justice car son style est vraiment très plaisant! La deuxième série d'O.A.V., "Shin Angel", dont la diffusion n'est toujours pas achevée au Japon, va bientôt paraître. Les prochains épisodes devraient sortir simultanément au Japon et en France. Cette première cassette dure environ quarante-cinq minutes, et est proposée à la vente pour 139 francs. Elle sortira à vers la mi-juillet en version sous-titrée, standard Secam.

"SHIN ANGEL", L'O.A.V.

Kozuke est un jeune lycéen pas comme les autres: c'est un obsédé, il ne pense qu'à ça... Il ressemble beaucoup physiquement à Ataru, le fiancé de Lamu dans "Urusei Yatsura". Notre héros a une amie de longue date, Shizuka. Celle-ci lui a sauvé la vie lorsqu'ils étaient enfants et, depuis, les liens qui les unissent sont indestructibles. Dans cet épisode, Kosuke, accompagné d'un ami photographe, part en expédition à travers le lycée à la recherche de nouveaux modèles – à prendre sous les angles de vue les plus divers... Ils rencontrent une charmante jeune fille rousse. Il s'avère que c'est le fantôme d'une ancienne élève qui s'est suicidée après que son amant l'eut lâchement abandonnée! Que va donc bien pouvoir faire Kosuke de cette très attirante revenante?

Shizuka, au physique d'ange, peut devenir redoutable.

Voici l'illustration de la jaquette.

LES ÉDITIONS PANDA PRÉSENTENT

Le sixième numéro de "Kawaï", un journal sur l'animation japonaise et les jeux vidéo, sortira début septembre! Au programme, sur plus de cinquante pages dont vingt en couleurs, une pré-publication de "Tropical Eyes", un très beau manga érotique en version française, et bien d'autres surprises encore! Pour le commander, écrivez à: Kawaï c/o Garnier François, 24, passage Thiéré, 75011 Paris, en joignant un chèque ou un mandat postal de 35 francs (frais de port inclus). Recommandé et approuvé par Le Panda.

36 15 OTAKU

Tout l'univers de la JAPANIMATION

par téléphone **36 68 93 93**

GAGNE LA COLLECTION COMPLETE DES 41 MANGAS ET 11 K7 VIDEO DRAGON BALL Z

2 Collections complètes DRAGON BALL Z
41 mangas et 11 K7 vidéo

1 Collection complète
des 11 K7 vidéo DBZ

5 Collections complètes
des 10 mangas couleur hors série DBZ

Et des dizaines de K7 vidéo, de mangas, de posters, de cahiers, et des centaines de Rami Cards à gagner

Pour participer à ce super concours, connecte toi sur **36 15 OTAKU** ou appelle le **36 68 93 93**

Avec la Librairie
JUNKU
18, rue des Pyramides
75001 PARIS

Toute l'actualité japonaise et française,
Mangas - Animation - OAV - Jeux vidéo...

Jeu ouvert à tous sans obligation d'achat. Règlement déposé chez Maître BOUCHET - Huissier de Justice - 100 av. Edouard Herriot - 69002 LYON

© AKIRA TORIYAMA - SHUEISHA - TOEI ANIMATION

MEDIAPROGRES 2,19 F/ mn

BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!

"Kojiro" est la première cassette doublée de Kaze. Elle n'est pas exempte de reproches, mais les fans de "Saint Seiya" y trouveront leur compte.

KAZE ANIMATION

La quatrième cassette de "Lodoss" est disponible, et c'est grandiose! Les cinq aventuriers affrontent Karla! Egalement en vente, la deuxième cassette de "Ranma", ainsi que "Kojiro". Ce dernier, qui a fait l'objet d'une traduction française, a un style graphique très proche de celui des "Chevaliers du zodiaque"!

"Les Mercenaires de l'espace" est un classique des DBZ. Sans grande originalité, il est néanmoins très efficace.

DBZ...

AK Vidéo continue d'œuvrer et lance trois nouvelles cassettes: "L'Histoire de Trunks" (sorti sous le titre "Trunk's Story" au Japon), "Le Père de Songoku" ("Baddack" au pays du Soleil-Levant), deux épisodes inédits ayant été diffusés à la télé au Japon, et, enfin, "Les Mercenaires de l'espace", un véritable film d'animation que les Japonais ont pu découvrir sur grand écran. Ces cassettes durent environ quarante-cinq minutes, et sont, avec "Metal Kura", les meilleures de toute la série! Toujours du même éditeur devrait paraître cet été "Slow Step", ainsi que "Ken" et "Macross", un peu plus tard.

CINÉMA, CINÉMA!

• "Porco Rosso", l'un des chef-d'œuvres de Myasaki, fait sa sortie nationale en salle le 21 juin. Je vous invite grandement à aller le voir: c'est beau, bien animé et les plus petits comme les plus grands apprécieront. Walt Disney, en mieux!

• A partir du 12 juillet et jusqu'a la fin du mois d'août se déroulera le cycle Cinémanga. Kaze Animation, en collaboration avec le nouveau complexe Forum UGC (forum des Halles) en sont les instigateurs. Chaque jour, un dessin animé sera projeté. Vous aurez ainsi l'occasion de voir, entre autres, "Macross", "Arion", "Ranma", "Galaxy Express 999", "Lamu", "Grey"...

DU MANGA ÉROTIQUE

"Angel", du célèbre U-Jin, est sorti en français. Attention! ce manga est réservé aux adultes.

U-Jin excelle dans le manga érotique... Celui-ci est un peu étrange.

M. Shingo Araki pose devant un de ses personnages favoris, qu'il vient de réaliser en direct. Inutile de vous raconter l'émerveillement des fans...

TOULON

Les 22 et 23 avril se tenait à Toulon un grand salon sur l'animation japonaise. M. Shingo Araki, "character design" de "Saint Seiya","Kojiro"..., était l'invité d'honneur. Tous les fans des "Chevaliers du zodiaque" retiendront d'ailleurs qu'il n'y aura pas de série sur Hadès à l'occasion des dix ans du dessin animé. Bonjour les déçus!

Pour les fanatiques du maître, il était possible d'obtenir un dessin dédicacé de sa main, après une bonne demi-heure d'attente. Quand on aime, on ne compte pas...

Tu veux en savoir plus, épater tes copains? Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas, avec Consoles+ sur le **3615 TCPLUS**

(à partir du 1er août, dialogue en direct, dans la rubrique 5: mercredi de 14 à 18 h, Switch et les tips en folie ; le vendredi à la même heure, Le Panda, la bête des mangas)

ou appelle le **36 68 00 64**

ART-BOOK: "U-JEUNE"

Ce superbe art-book regroupe des illustrations de U-Jin. Les quelques textes sont en français et les dessins tout simplement superbes. Pour clore en toute beauté ce magnifique ouvrage, les éditeurs ont eu l'excellente idée de publier une interview très intéressante de l'auteur!

"USHIO ET TORA"

La série continue chez Tonkam, qui nous propose une deuxième cassette regroupant les O.A.V. nos 3 et 4 de "Ushio et Tora"! C'est toujours aussi drôle, un peu plus gore, et vous pouvez investir en toute tranquillité.

APRÈS LA COLLECTION DES FILMS DE

DRAGON BALL Z

AK VIDEO

PRÉSENTE

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

COBRA

DÉJÀ DISPONIBLE
Volume 1
Volume 2

RETROUVEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO, TOUS LES ÉPISODES DE CETTE SÉRIE CULTE.

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES, FNAC, VIRGIN MEGASTORE
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : I.D.E. / AK VIDÉO - (16.1) 49.39.01.66

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
ADDAMS FAMILY VALUE	**429,00**	NIGEL MANSEL INDY	299,00
ANIMANIACS	299,00	OBELIX	495,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	PC KID 2	449,00
BLACK HAWK	299,00	POWER DRIVE	399,00
DONKEY KONG COUNTRY	**449,00**	PSG SOCCER	249,00
DRAGON	199,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	**399,00**	SPIDERMAN TV	299,00
FIREMEN	449,00	**STAR GATE**	**349,00**
HAGANE	449,00	**STREET RACER**	**299,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	STROUMPFS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUDGE DREDD	**399,00**	SUPER INDIANA JONES	299,00
JUSTICE LEAGUE	**399,00**	SUPER PUNCH OUT	449,00
KICK OFF 3	249,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	TETRIS+ DR MARIO	389,00
LE RETOUR DU JEDI	**299,00**	TRUE LIES	299,00
MAXIMUM CARNAGE(SPIDERMAN)	249,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**299,00**
NBA JAM T.E	**299,00**	WARLOCK	299,00

GENIAL !!! · NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	**199,00**	**SUPER BOMBERMAN 2**	**199,00**
BUBSY	199,00	NBA JAM TE	299,00
CANNON FODER	199,00	PARODIUS	199,00
CLAYMATE	149,00	PIRATE OF DARK WATER	99,00
DAFFY DUCK	149,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	SHAQ FU	149,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SKYBLAZER	199,00
DRAGON	149,00	SMASH TENNIS	199,00
EQUINOX	199,00	STARWING	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
FLASH BACK	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER R TYPE	99,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER SWIV	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER TENNIS	99,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SYNDICATE	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LEGEND	199,00	TINY TOON	149,00
LEMMINGS 2	199,00	TRUE LIES	299,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199,00	VORTEX	199,00
MICRO MACHINES	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MORTAL KOMBAT	149,00	WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	149,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER (EUR)	**399,00**	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
CANNON FODDER	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SOLEIL (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**299,00**	**STAR GATE** (EUR)	**199,00**
FLINK(EUR)	369,00	**STREET RACER** (EUR)	**349,00**
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
JOHN MADDEN 95	349,00	**SYNDICATE** (EUR)	**299,00**
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**	THEME PARK (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**	**TRUE LIES** (EUR)	**199,00**
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	199,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**299,00**	WARLOCK (EUR)	449,00
NBA LIVE 95 (EUR)	299,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	299,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette **690 F**

BONKERS (MICKEY)	249,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	199,00
EARTH BOUND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	299,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	349,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	249,00
X MEN	399,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**129,00**
STREET FIGHTER 2	**99,00**
VORTEX	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

MEGA PROMOS M.D

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (USA)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	299,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
STAR GATE (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

CHRONO TRIGGER *	**490,00**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**399,00**
FRONT MISSION	490,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	**299,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
SONIC BLASTMAN 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	299,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
RAMNA 1/2 4	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
EYE OF THE BEHOLDER	149,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	199,00
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249 F
MANETTE ASCII	99 F
ACTION REPLAY PRO MEGADRIVE	199 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 3	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
JEUX DE 54 CARTES	69 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE
N° 1 À 11 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1190 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
WWF RAW	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS -M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

128 bd Voltaire
75011 PARIS -M° Voltaire
TEL :(1)48 05 42 86

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) + GEX 2.990 F
3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.990 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	**375,00**	OUT OF THIS WORLD	299,00
BURNING SOLDIER	375,00	PATAANK	299,00
CANON FODDER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL.	99F/pièce	QUARANTINE	299,00
CORPSE KILLER	299,00	**REBELL ASSAULT**	**375,00**
CRIME PATROL	375,00	RETURN FIRE	399,00
DEMOLITION MAN	369,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
DRAGON LORE	375,00	ROAD RASH	375,00
ENDLESSY (ADULTES)	279,00	SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
FIFA SOCCER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
FLASH BACK	375,00	SAMPLER 3	79,00
FLIGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00	SEAL OF PHARAO	375,00
FLYING NIGHTMARE	369,00	SEWER SHARK	275,00
GEX	299,00	SHADOW WAR	375,00
GRIDDERS	299,00	SHERLOCK HOLMES	249,00
GUARDIAN WAR	299,00	SHOCK WAVE	375,00
IMMERCENARY	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	349,00	**SLAM AND JAM 95**	**369,00**
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	SPACE HULK	369,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	SPACE PIRATE	369,00
HELL	349,00	STAR BLADE	375,00
MEGA RACE	299,00	STAR CONTROL II	375,00
MEGAZINE + DEMO	50,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**375,00**
MICROCOSME	299,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MINTEASER (ADULT)	279,00	SYNDICATE	375,00
MYST	375,00	THEME PARK	375,00
NEED FOR SPEED	375,00	**TOTAL ECLIPSE**	**299,00**
NOVASTORM	375,00	VIRTUOSO	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	WAY OF THE WARRIOR	249,00
		WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

AIR CARS	399,00	KASUMI NINJA	399,00
ALIEN VS PREDATOR	449,00	PINBALL FANTASIES	349,00
BUBSY	399,00	POWER DRIVE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	349,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
CANNON FODDER	449,00	SYNDICATE	449,00
CHECKERED FLAG II	299,00	TEMPEST 2000	399,00
CLUB DRIVE	249,00	THEME PARK	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	299,00	VAL D'ISERE	399,00
DOOM	449,00	WILD CUP SOCCER	399,00
FIGHT FOR LIFE	TEL	WOLFENSTEIN 3D	399,00
HOVER STRIKE	399,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 490 F

ACE COMBAT	490,00	JOYSTICK	590,00	PHILOSOMA	490,00
ACTION REPLAY	299,00	JUMPING FLASH	490,00	RAIDEN PROJECT	490,00
BOXER ROAD	490,00	KILEAK THE BLOOD	490,00	RIDGE RACER	490,00
COSMIC RACE	590,00	KING FIELD	490,00	SPACE GRIFFON VF9	490,00
CRIME CRACKER	490,00	MAGIC BEAT WARRIOR	490,00	STAR BLADE	490,00
DRAGON BALL Z	549,00	MANETTE	299,00	TEKKEN	490,00
FANTASTIC PINBALL	490,00	MEMORY CARD	249,00	TOSHINDEN	490,00
FORMATION SOCCER	490,00	METAL JACKET	490,00	TWIN BEE	490,00
GOKU DENTSETSU	490,00	MOTOR TOON	490,00	TWIN GODESS	490,00
GUNDAM	490,00	NIGHT STRIKER	549,00	VAMPIRE	549,00
GUNNER HEAVEN	490,00	PARODIUS	490,00		

NEC

PC FX 3 990 F

BATTLE HEAT	590,00
GRADUATION	590,00
RETURN OF ZORK	690,00

CD

3 X 3 EYES	349,00
ANESAN	199,00
BLOOD GEAR	149,00
BRANDISH	199,00
FATAL FURY SPECIAL (ACARD)	199,00
GOTEN BIENER	199,00
HYPER WARS	149,00
MEGAMI TENGOKU	199,00
NEO GENERATION	199,00
NEO GENERATION 2	199,00
PANIC BOMBER	249,00
QUEST OF SONG MASTER (AC)	249,00
SAILOR MOON COLLECTION	299,00
STARLING ODYSSEY	349,00
XAK 3	199,00

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST 3 590 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

32X NIGHT TRAP (EUR)	299,00
32X SLAM CITY (EUR)	299,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00
BATTLE CORP (EUR)	399,00
CORPSE KILLER (EUR)	199,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**299,00**
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SLAM CITY (EUR)	199,00
SOULSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

SATURNE Version PAL

SATURNE (VF) + VIRTUA FIGHTER DISPO.

ASTAL (JAP)	490,00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	TEL
CLOCK WORK KNIGHT (JAP)	399,00
DAEDALUS (JAP)	490,00
DAYTONA (JAP)	549,00
DAYTONA USA (EUR)	TEL
GRAN CHASER (JAP)	490,00
PANZER DRAGON (EUR)	TEL
SHINOBI (JAP)	490,00
VICTORY GOAL (JAP)	490,00

NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	399,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	490,00
FATAL FURY III	1590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	790,00
SAMOURAI SHODOWN II	**690,00**
SPINMASTER	490,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**790,00**
SUPER SIDE KICK 3	1390,00
TOP HUNTER	690,00
VIEW POINT	790,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROE II	490,00
WORLD HEROES II JET	790,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 2990 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL 2020	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	399,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
ROBO ARMY	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SAVAGE REIN	**449,00**
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
SUPER SIDEKICK 3	**449,00**
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

LE BAT-

Depuis la création de Batman en 1939 par Bob Kane, de l'eau a coulé sous les ponts: du comics, on est arrivé à la série télé, de la série télé on est revenu au comics, et de ce comics sont nées la série animée télé et les différents films. La réputation de Batman, l'un des héros de comics les plus populaires, dépasse depuis longtemps les faubourgs de Gotham City, mais aujourd'hui le virus est si largement propagé que l'on a tout bonnement renoncé à trouver le vaccin. L'équipe de Consoles+ a été durement touchée, la batmania s'est emparée de tous... Coup de Bat sur le jeu, la BD, le film...

"BATMAN FOREVER",

Le 19 juillet, des milliers de petits batmaniaques vont se ruer dans les salles obscures de cinéma. Mais que vont-ils voir? "Batman Forever", bien sûr! Nouveau réalisateur, nouveau Batman, nouveaux méchants, avec au final un film complètement Bat.

La Batmobile, ainsi que les nombreux gadgets de Batman, ont reçu un sacré lifting.

C'est un nouveau jour qui commence pour le vengeur masqué... un nouveau cauchemar pour la ville de Gotham City. Deux criminels diaboliques, Two Face et The Riddler, se sont associés pour diriger la pègre et détruire leur ennemi juré: Batman. Après le Joker, merveilleusement interprété par Jack Nicholson, et le Pingouin, interprété par Danny de Vito, l'homme chauve-souris affronte deux nouveaux super-villains dans "Batman Forever". Pour l'aider dans sa lutte contre le crime, Robin le jeune acrobate remplace la sensuelle Michelle Pfeiffer (la Catwoman de "Batman, Le Défi"). Malgré cette aide bienvenue, la lutte s'annonce rude pour Batman, d'autant que Bruce Wayne, son alter ego multimillionnaire, a ses propres problèmes: hanté par les fantômes de son enfance, il est irrésistiblement attiré par le docteur Chase Meridian, une experte en psychologie criminelle... qui n'a d'yeux que pour Batman! Des adversaires déjantés, une double personnalité favorisant un triangle amoureux pervers, on n'en attendait pas moins du super-héros le plus tourmenté d'Amérique.

Tim Burton passe le flambeau

Après avoir exploré à loisir le mythe de Batman dans "Batman" et "Batman, Le Défi", Tim Burton endosse la casquette de producteur et laisse la réalisation de "Batman Forever" à Joel Schumacher. Ce dernier a enchaîné récemment deux grands succès avec "Chute

Stephen Goldblatt, le directeur de la photographie, compte à son actif "L'Arme Fatale" 1 et 2 et "L'Affaire Pelican".

TWO FACE

Ce maître du crime est un ancien juge, Harvey Dent, qui tient Batman pour responsable de l'état de son visage. C'est Tommy Lee Jones qui joue le rôle de Two Face. Acteur polyvalent, il a remporté en 1993 l'Academy Award pour sa prestation dans "Le Fugitif". Tomy Lee Jones et Joel Schumacher avaient d'ailleurs déjà travaillé ensemble, avec "Le Client". Curieusement, jamais Two Face n'avait été incarné à l'écran, pas même dans la série télé kitsch avec Adam West. Seul Tim Burton a introduit le personnage de Harvey Dent – avant sa "transformation" – dans "Batman", en 1989. Le personnage de Two Face est l'incarnation ultime de la dualité, la partie ravagée et maléfique de son visage étant en lutte permanente avec l'autre côté... un peu moins "pire"!

Avant de devenir The Riddle, Edward Nygma était un employé dans une des entreprises de Bruce Wayne.

Val Kilmer en Batman... Michael Keaton n'a qu'à bien se tenir.

LE BAT FILM

libre", qu'interprétaient Michael Douglas et Robert Duval, et "Le Client", une adaptation du best-seller de John Grisham réunissant Susan Sarandon et Tommy Lee Jones (Two Face dans "Batman Forever"). Réalisateur brillant et éclectique, il s'est essayé avec succès à des genres aussi divers que le fantastique, la comédie ou le drame, et a notamment signé "Génération Perdue", une élégante variation moderne sur le mythe du vampire. Fan depuis toujours de Batman, Joel Schumacher a été ravi de pouvoir apporter sa touche personnelle à la légende du justicier masqué inaugurée par Bob Kane en 1939. Soucieux de se démarquer du style très personnel de Tim Burton (dont il admire le travail), il s'est entouré pour "Batman Forever" d'une solide équipe et n'a pas hésité à engager une pléiade de stars pour tenir les rôles principaux.

Val Kilmer: un nouveau visage sous le masque

Lorsque Michael Keaton abandonna le rôle de Batman qu'il avait tenu dans les deux précédents films, Schumacher se devait de trouver un acteur possédant le charisme et le talent nécessaire pour prendre la relève. Réputé à Hollywood pour son flair, il porte sans hésiter son choix sur Val Kilmer, l'inoubliable interprète de Jim Morrison dans "The Doors" d'Oliver Stone. On a pu également voir Kilmer dans "Top Gun", "Willow" de Ron Howard (Ritchie Cunningham des "Jours Heureux", si, si!), et dans l'excellent "Top Secret". Selon Schumacher, Val Kilmer est taillé sur mesure pour le rôle de Batman. Val est un grand acteur, qui possède la prestance indispensable pour jouer Bruce Wayne. Quand ce dernier se transforme en Batman, Kilmer se fait héroïque, un poil sexy, et joue avec distanciation pour alléger le tout. Pour accompagner Batman dans sa lutte contre le crime, Schumacher a décidé de réintroduire le personnage de Robin.

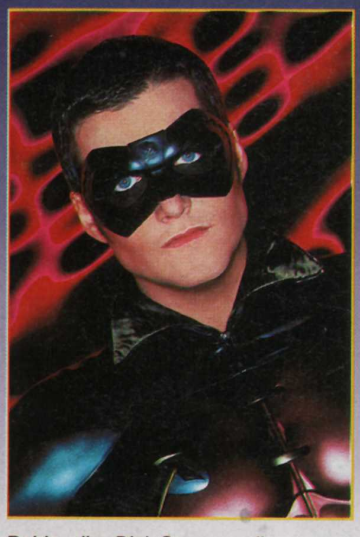
Tommy Lee Jones et Jim Carrey dans le rôle de Two Face et The Riddler.

Robin à la rescousse

Depuis ses débuts dans la bande dessinée consacrée à Batman ("Detective Comics" n° 38 en avril 1940), une controverse demeure quant à la nécessité d'attri-

THE RIDDLER

Ce prince des devinettes et des puzzles est Edward Nygma, ancien employé de Bruce Wayne. Se sentant rejeté et injustement confiné dans des tâches indignes de son génie, il va aider Two Face à découvrir celui qui se cache sous le masque de Batman. Il ne sait pas encore que Batman et son patron haï, Bruce Wayne, ne sont qu'une seule et même personne. Le réalisateur Joel Schumacher a confié le rôle de The Riddler à l'incroyable Jim Carrey, catapulté au rang de star après trois grands succès. En France, on connaît surtout "The Mask". Le premier film dans lequel Jim Carrey a joué, "Ace Ventura", n'a pas fait un carton en France et le dernier, "Dumb and Dumber", reste à venir.



Robin, alias Dick Grayson, alias l'acteur Chris O' Donnel, est beaucoup plus mature que dans la bande dessinée américaine.

La Batmobile a été relookée pour avoir un aspect organique, celui d'une chauve-souris.

Pour les besoins du film, une maquette de la ville de Gotham de trente mètres de long a été créée.

La Batmobile filant dans les rues de Gotham City semble tout droit sortie du comics américain.

buer à Batman un partenaire. Pour donner plus de crédibilité à Robin dans le film, Schumacher et les scénaristes optent pour une approche réaliste, tout en restant fidèle aux origines du héros. Comme dans le "Détective Comics" n° 38, Robin, alias Dick Grayson, entre dans la vie de Batman/Wayne après le massacre de sa famille dans un cirque (dans le film, c'est Two Face et ses sbires qui sont les auteurs du meurtre). Contrairement à la BD, Dick Grayson est beaucoup plus mature, plus sportif, comme devrait l'être un jeune homme issu du milieu forain. En choisissant Chris O' Donnel pour incarner Robin, Schumacher balaye les stéréotypes, faisant le portrait d'un jeune homme intègre, obsédé par la vengeance et... expert en arts martiaux.

Atout charme

Dans le premier "Batman", Kim Basinger faisait tourner la tête de Michael Keaton. Dans "Batman, Le Défi", c'est Michelle Pfeiffer qui ronronne pour le vengeur masqué. Dans "Batman Forever", la tentation de Batman a pour nom Chase Meridian. Nicole Kidman prête ses jolis atouts à la spécialiste en psychologie criminelle. Actrice australienne et compagne de Tom Cruise dans la vie, elle s'imposa comme l'une des comédiennes les plus populaires de son pays avant de conquérir Hollywood. On l'a vue dans des films comme "Jours de Tonnerre" (avec Tom Cruise), "Horizons Perdus" (avec le même) et "Malice" (avec Alec Baldwin, l'infidèle!).

Bat-décors pour Gotham

Pour éviter toute impression de déjà vu, Schumacher a demandé à sa chef décoratrice de retravailler tout le look du film, de la Batmobile à la Batcave. De la première esquisse à la finalisation, la Batmobile a demandé quatre mois de travail. Elle a été stylisée de manière à donner une version mécanique d'une chauve-souris. La version finale est en fibre de carbone, la matière utilisée pour les Formule 1 et les F-16. Tout l'attirail de Batman a été également relooké pour obtenir le même style mécanico-organique que la Batmobile. Pour Gotham City, Schumacher voulait une ville qui transcende les notions d'espace et de temps. Mélange de Manhattan et de Los Angeles, les buildings y sont trois fois plus hauts qu'à New York. Tout a été fait pour restituer la marque du comics. Les jeux de lumière mettent en valeur chaque personnage: bleu, blanc et violet pour Batman; rouge et magenta pour Two Face; vert pour The Riddler et rose pour Chase. Au niveau des costumes, il y a une grande différence entre le Batman de "Batman Forever" et celui des précédents films, et son armure a été entièrement remodelée. On voit même, en fin de film, une nouvelle armure, super stylisée, reflet de ce que Batman porterait dans une nouvelle phase de sa lutte contre le crime.

Dessine-moi un visage...

Pour les maquillages, le réalisateur a fait appel à Ve Neill, un vétéran en la matière ("Madame Doubtfire", "Beetlejuice"). Cependant, les personnages importants ont bénéficié des soins de Rick Baker, auteur des effets spéciaux dans "Le Loup-Garou de Londres", "Greystoke", "L'Exorciste", "Cocoon", "Videodrome", "Starman"... On lui doit aussi la fameuse scène du bar dans "La Guerre des Etoiles". Difficile de trouver mieux dans le genre. Pour le visage de Two Face, Baker a d'abord conçu les deux faces du visage sur ordinateur pour les animer avant de créer les accessoires en latex. Au début, il a fallu plus de quatre heures de maquillage pour transformer Tommy Lee Jones en Two Face, mais, sous le masque, l'acteur a réussi à exprimer toute l'ampleur de son talent.

L'armure de Batman a été relookée pour lui donner plus de carrure.

C'est peut-être ce qui fait la force de "Batman Forever", d'ailleurs. Derrière des décors fantastiques et un look "comics" surprenant se cachent des super-stars d'Hollywood dirigées par un grand réalisateur et, surtout, un grand batmaniaque.

Two Face et The Riddle: des heures de maquillage!

The Riddle allie son génie à l'esprit machiavélique de Two Face pour détruire leur adversaire commun.

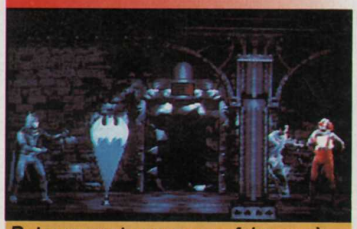
BATMAN, FOREVER

DANS VOTRE CONSOLE

C'est dans les bureaux de Probe Entertainment Limited, dans le Surrey, que nous avons pu jouer à Batman Forever sur SNIN. Acclaim, l'éditeur du jeu, avait organisé cette petite escapade pour nous montrer l'évolution du beat'em all mettant en scène Batman, Robin et tous leurs ennemis préférés. Les 32 méga de la cartouche permettent une sacrée variété d'actions.

LES BAT-GADGETS

Mais oui, il y a des gadgets dans le jeu! Les programmeurs ont bien évidemment pensé aux Bat-fans que vous êtes. Très bien réalisés, leur utilisation permet à Batman de se sortir de pas mal d'embrouilles.



Batman peut envoyer un faisceau à son emblème. Cette chauve-souris lumineuse arrête les ennemis en plein élan. Un bouclier, en quelque sorte.

Trop d'ennemis à l'écran? Un petit nuage de fumée va décontenancer tout ce joli monde.

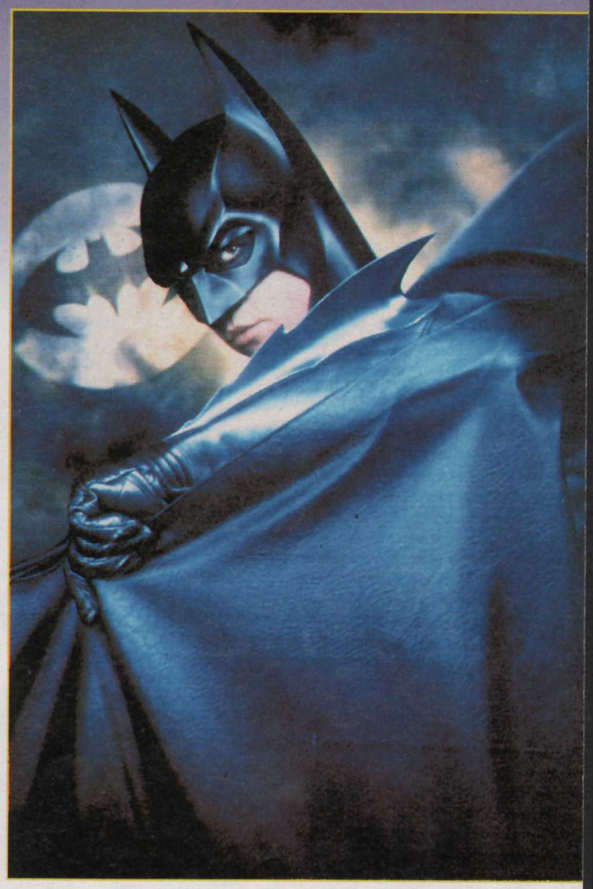
Sans aucun problème, Batman s'agrippe à différents murs grâce à son Bat-grappin.

Après avoir obtenu la licence de la Warner Bros, Acclaim et Probe ont travaillé en coopération avec l'équipe du film pour que l'histoire et l'ambiance soient le plus fidèles possible au scénario. C'est ainsi qu'Acclaim n'a pas hésité à filmer dans ses propres studios de New York des acteurs portant les authentiques costumes de Batman Forever. Ces acteurs-cascadeurs ont également offert leurs services pour tous les mouvements de combat des deux héros. A partir de ces données, Probe a programmé et, au final, sur SNIN, les personnages du jeu, dotés d'une animation bien fluide, enchaînent coups de pied sur coups de poing associés à une quinzaine de coups spéciaux chacun! De même, toutes les sortes d'ennemis ont un panel de six mouvements spéciaux. Par ailleurs, Batman et Robin choisissent une liste d'armes au début de chaque niveau du jeu. Ces cinq armes sélectionnées par niveau offrent des dizaines de combinaisons possibles (cent vingt-cinq selon l'éditeur!).

Cocktail de genres

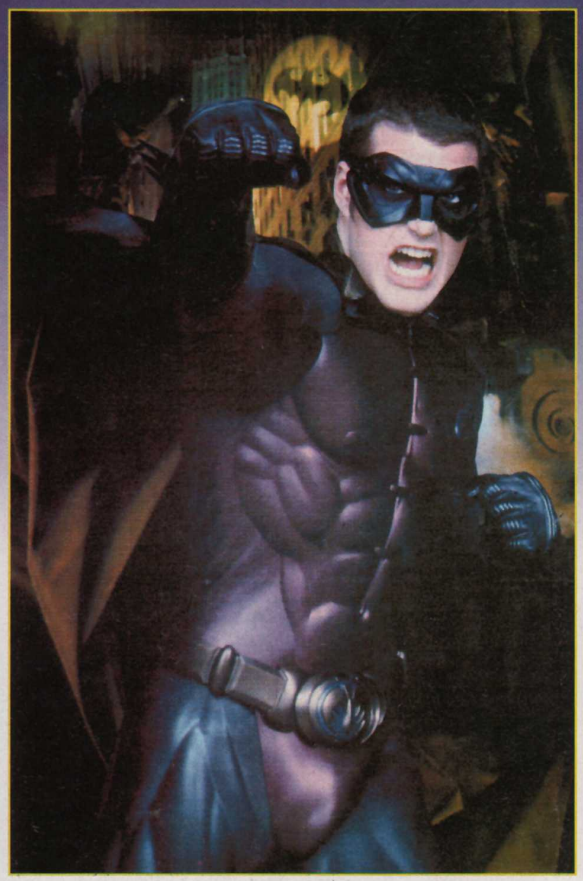
Ce jeu ne serait pas complet sans les gadgets chers à Batman: le faisceau-bouclier à son sigle, l'écran de fumée et le grappin, qui lui permet de s'accrocher aux poutres. L'action, très variée, mêle les genres (plates-formes, baston et tir), et le jeu compte quelques passages secrets. Des boss bien connus, à la fin des huit niveaux principaux (environ soixante sous-niveaux au total), viennent pimenter l'ensemble. Et, comme dans le film, Batman devra empêcher une bombe d'exploser dans un niveau au timing très serré. Côté graphismes, l'atmosphère est sombre à souhait, avec des détails soignés et de multiples effets de lumière. Comme pour Donkey Kong, les 32 méga de la cartouche multiplient les capacités de la machine et, même quand vous pensez avoir bien exploré un niveau, les statistiques de recherche affichées vous démontrent que vous êtes très loin d'avoir tout vu...

On se dépêche d'agir avant que la bombe n'explose!

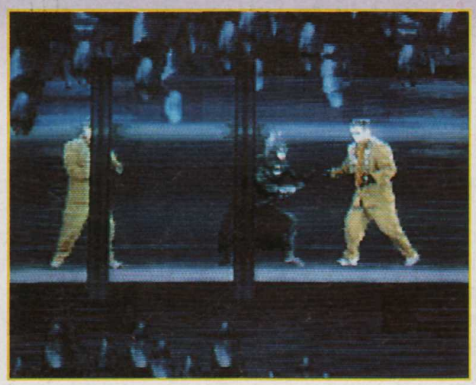


Quand Robin s'en prend à son père adoptif

Par ailleurs, le jeu propose différents modes pour les joueurs: Batman peut jouer seul, en coopération avec Robin (à deux contre l'ordinateur) ou encore contre Robin et l'ordinateur (Competitive Mode). Le mode Entraînement permet quant à lui des combats entre six personnages du jeu, à la Mortal Kombat. Là, vous pouvez jouer à deux, ou à deux contre un.
Sur SNIN, le jeu est presque terminé: des programmeurs travaillent à éliminer les derniers petits bugs pour que tout soit nickel, tandis que d'autres ajoutent les derniers effets spéciaux... Sur PS-X et Saturn, Batman s'enrichira encore sur bien des plans et utilisera les gadgets qu'il affectionne, par exemple sa Batmobile.



Les effets d'éclairage ont été soignés.

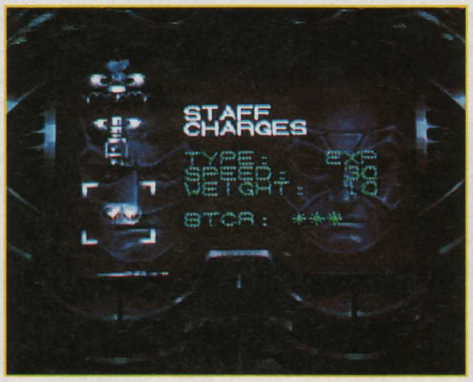


Le combat contre Razor X.

Batman et Robin posent devant la Batmobile. Ils grimperont dedans dans les versions 32 bits.

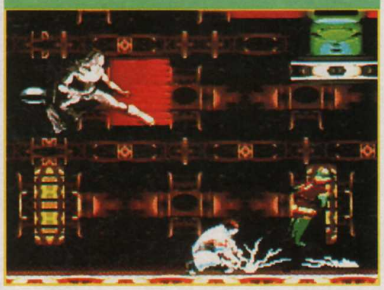
Un décor très psychédélique.

Voici votre arsenal pour le prochain niveau.



Au début de chaque niveau, un tableau détaille les armes que vous pouvez prendre.

D'UN MONDE À L'AUTRE



PLAISIRS VARIÉS

Le jeu ne se contente pas d'être riche en actions et en options, il offre divers modes de jeu qui permettent de varier les plaisirs.

Batman ou Robin peut jouer seul contre l'ordinateur. Ici, Batman se bat contre le Clown.

Nos deux amis peuvent aussi se blaster mutuellement dans le Competitive Mode, sous le regard narquois des ennemis.

Le Cooperative Mode semble très indiqué vu la horde d'ennemis présents dans le jeu. Les deux héros s'allient.

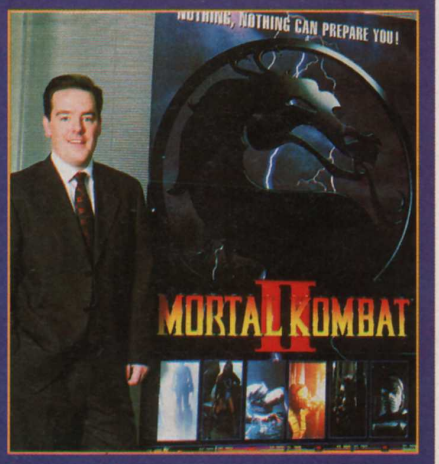
Un petit entraînement? Ce mode de simple baston vous offre un choix de différents combattants. Les affrontements se font entre hologrammes.

ACCLAIM
BEAT'EM ALL
SNIN - MD - GG - GB
septembre 95
sur PS-X et SATURN
début 96

PAROLES DU BOSS

Au début, Probe développait des titres sur 8 bits. Le succès de leurs softs – Terminator 2, The Arcade Game, Alien 3, Judge Dredd... – a rapidement amené la société à produire pour les 16 bits et ses équipes travaillent maintenant sur de nombreux projets 32 et... 64 bits. Fergus McGovern, directeur de Probe Entertainment Limited, a bien voulu nous parler de son équipe et des projets en cours. Sans trop se mouiller, bien sûr...

"Ça fait un an maintenant que nous travaillons sur Batman Forever pour les 16 bits. L'équipe de Probe est composée de huit programmeurs, douze artistes et deux musiciens qui sont encore aujourd'hui à pied d'œuvre pour améliorer l'animation et ajouter des effets spéciaux. Comme la Warner Bros a un droit de regard sur tout, nous nous devons d'être le plus fidèles possible au scénario du film et à son ambiance très "Gotham". Nous travaillons bien sûr également sur les versions PS-X et Saturn du jeu et sur d'autres projets, comme Alien Trilogy sur 32 bits. Nous venons de signer avec une grosse licence américaine pour un projet très spécial sur... [NDLR: "Ultra-64?", hasardai-je. "No comment", répondit-il...] et un autre sur PS-X, entièrement réalisé par Probe."



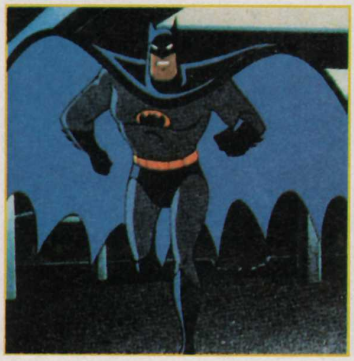
Fergus McGovern, fondateur et directeur de Probe Entertainment Limited depuis 1984.

LA SAGA SUR PETIT ÉCRAN

Fidèle à l'esprit de la bande dessinée, la série animée des aventures de Batman a fait un tabac sur le petit écran. Chronique d'un succès annoncé.

QUELQUES REPÈRES

- Les meilleurs épisodes de la série animée, ainsi que le long métrage "Batman contre le Fantôme masqué", sont aujourd'hui disponibles en vidéo, en version française, dans toutes les bonnes boutiques.
- L'adaptation comics de la série animée est éditée en albums par Canal+ Editions et Comics USA. Disponible dans toutes les bonnes librairies.
- Les récents comics originaux américains de "Batma" sont disponibles chaque semaine, en même temps qu'aux USA, notamment à la librairie Album, 6, rue Dante, 75005 Paris.



La série animée n'aurait pu être qu'un cartoon de plus aux scénarios bâclés, aux traits grossiers et aux mouvements saccadés. Au lieu de cela, les producteurs de ces 85 épisodes de vingt-cinq minutes (auxquels il faut adjoindre un long métrage disponible exclusivement en vidéo, "Batman contre le Fantôme masqué") en ont fait un chef-d'œuvre. Bruce Timm, Eric Radomski, Alan Burnett, Paul Dini, ces noms ne vous disent peut-être rien, mais ce sont ceux des quatre compères qui ont créé, avec la série animée "Batman", le standard par lequel toutes les futures adaptations cartoon de super-héros seront jugées.

Le meilleur de Batman

S'inspirant du meilleur de la carrière du justicier de Gotham City, la série animée est un pur joyau télévisuel. Décors art-déco, dans des teintes sombres, ambiance film noir, scénarios très travaillés, scènes d'action découpées par les plus grands "storyboarders" d'Hollywood, tel Phil Norwood ("Terminator 2", "Predator")...
Non seulement le style visuel est époustouflant, mais les personnages ont une dimension psychologique jamais vue à l'écran: Batman et son passé tragique, mais aussi les vilains, tous ont leur histoire et leur propre destinée. Pas de comique de bas étage ici, mais des dramatiques qui sont quasiment aussi prenantes que si elles avaient été réalisées avec des personnages réels! La série, qui tranche radicalement avec la production actuelle tout en restant accessible aux plus jeunes, est devenue le chouchou des critiques de cinéma, et a fait gagner à Warner Bros Animation deux Oscars de plus, juste après le succès des "Tiny Toons"!

De Superman à Batman à Superman

A l'instar de la création du Batman des comics, l'inspiration de la série animée remonte à "Superman", ou plus exactement aux dessins animés réalisés par les Studios Fleischer dans les années 40. Des dessins animés à gros budget, et au look très marqué que les producteurs de ce "Batman" animé ont habilement su recréer. Programmée pour la première fois en 1992, la série a été un succès spectaculaire, justifiant la commercialisation de figurines, de cartes à collectionner, et de multiples guides des épisodes. Bruce Timm et Paul Dini, producteurs heureux, collaborent aujourd'hui sur des numéros spéciaux de comics-books basés sur la série animée, et planchent sur un nouveau projet très attendu: appliquer le même traitement à un autre personnage connu sous le nom de... Superman.
Alors, rendez-vous dans un an ou deux!

David Fakrikian

MANGAS

Version Japonaise

Dragon Ball 35 à 41	39 Fr
Sailor Moon (ero. - 18 ans)	125 Fr

Version Française

Akira 1 à 12	95 F
Appleseed 1 à 4	75 F
Crying Freeman 1 à 2	47 F
Docteur Slump 1 à 3	35 F
Dragon Ball 1 à 17	35 F
Gunmm 1 à 4	36 F
Nomad 1 à 2	97 F
Orion 1 à 2	76 F
Ranma 1/2 1 à 7	35 F
Relfure KAMEHA 1 à 4	47 F
Sailormoon 1 à 5	36 F
Street Fighter II 1 à 4	46 F
Striker 1	47 F
The Art Of Porco Rosso	159 F

GOODIES
(Cartes de Collection)

Dragon Ball Z

Cardass DP 22, Power Level 13, Akira Toriyama Collectin:

La carte	4 F
5 cartes	18 F
10 cartes	35 F
50 cartes	159 F
Cardass Station	129 F

PP Card 27 :

La carte	4 F
5 cartes	18 F
10 cartes	35 F
35 cartes	119 F

Hero Collection III :

Le sachet	25 F
5 sachets	120 F
10 sachets	215 F
Boite (20)	399 F

Rami Card :

La carte	9 F
5 cartes	44 F
10 cartes	85 F
20 cartes	159 F

Rami Card recto/verso:

la carte	15 F
5 cartes	60 F

Pog' s Laser :

Planche de 9	18 F
Par 9 + 1 Slammer	25 F
Slammer	5 F

Casquette	47 F
T. Shirt	87 F
Short	97 F
Valise de 200 Pog' s (DBZ, Sailor Moon, Slam Dunk, Yuyu Hakusho)	300 F

MAIS AUSSI dans les séries Sailor Moon, Ranma 1/2, Street Fighter II, Yuyu Hakusho, Slam Dunk, Fatal Fury, Dragon Quest, Final Fantaisy, Samurai Spirit, Ninja Turtles, 3 x 3 Eyes, Erotic...

(STF) Sous titré français, (STA) Sous titré anglais, (A) Anglais

RCS: A389440330

K7 VIDEOS

Japanimation en français

Akira	145 F
Borgman 2058 (STF)	145 F
Bubblegum Crisis 1 (STF)	137 F
Cyber City 1 à 3	125 F
Dominion Tank Police 1 à 2	137 F
Dragon Ball Le Film	137 F
Dragon Ball Z 1 à 4	129 F
Dragon Ball Z 5 à 11	137 F
Guerre De Lodoss 1 (STF)	159 F
Guerre De Lodoss 2 à 5 (STF)	137 F
Gunnm	125 F
Iria 1 à 2 (STF)	137 F
Kojirô I	145 F
La Legende De Lemnear (STF)	135 F
Les Chevaliers Du Zodiaque I à 2	135 F
Maps 1 à 2 (STF)	145 F
Doomed Mégalopolis 1	95 F
Ranma 1/2 1 à 2 (STF)	145 F
Slow Step (STF)	145 F
Urotsukidoji 1 à 2 (- 18 ans)	149 F
Venus Wars	149 F
Candy 1 à 2	136 F
The Cockpit	299 F
Ken Le Survivant	157 F
Macross	157 F
St Seya 1à 3	137 F
Cobra 1 à 2	157 F
Etc..	

Japanimation V.A.O. jap. (Pal)

Bio Broly	149 F
Dragon Ball Z N° 25 au N° 28	129 F
Fatal Fury Special	139 F
Street Fighter II	149 F

Japanimation anglais

3 x 3 Eyes 1 à 2	147 F
AD Police 1 à 3	117 F
Adventure Duo 1 à 3 (- 18 ans)	163 F
Akira Collector Edition	259 F
Ambassador Magma 1 à 4	169 F
Appleseed	169 F
Battle Angel Alita	165 F
Black Magic M-66	165 F
Bubblegum Crisis 1 à 8 (STA)	167 F
Bubblegum Crisis HL 2032 (STA)	165 F
Bubblegum Crisis HL 2033 (STA)	165 F
Cat Girl Nuku-Nuku	167 F
Crying Freeman1 à 4	146 F
Crying Freeman 5 à 6	165 F
Devilman - The Birth	145 F
Devilman 2 - The Demon Bird	165 F
Dominion Tank Police 5	167 F
Doomed Megalopolis 1 à 4	127 F
Fist Of The North Start	167 F
Galactic Pirates I à III	169 F
Genesis Survivor Gaiarth 1 à 3 (STA)	185 F
Geno Cyber 1 à 3	146 F
Gigolo (- 18 ans)	167 F
Golgo13 - The Professionnal	165 F
Green Legend Ran 1 à 2	167 F
Grey	165 F
Gunbuster 1 à 3 (STA)	165 F
Gunbuster Box Set	387 F
Gunhed	165 F
Guy - Awak. Of The Devil (- 18 ans)	165 F
Guyver Data 1 à 12	95 F
Heroic Legend Of Arislan Part 1 à 2	139 F
Hummingbird	169 F
Judge	127 F
Kamasutra (- 18 ans)	179 F
Laughing Target (Rumik's World)	145 F
Legend Of The 4 Kings 1 à 4	199 F
Lupin 3 Fuma Conspiracy	167 F
Lupin 3 Gold Of Babylon	179 F
Macross - Clash Of The Bionoids	185 F
Moldiver 1 à 3	167 F
Monster City	165 F
Oh My Goddess 1 à 2	167 F
Orguss 02 Vol. 1	167 F
Otaku No Video (STA)	185 F
Plastic Little (STA)	165 F
Project A - KO	165 F
RG Veda	165 F
Robotech 1 à 4	165 F
Robotech II - The Sentinel	167 F
Salamander 1 à 2	165 F
Tenchi Muyo 1 à 3	165 F
Tokyo Babylon 1 à 2	147 F

Science Fiction - Fantastique - Epouvante

Cabal	165 F
Evil Dead III (l'Armée des Ténèbres)	165 F
Flash Gordon	168 F
La Planète Des Singes (coffret 5 K7)	499 F
La Planète Des Singes 1	165 F
La Planète Des Singes 2 Le Secret	165 F
La Planète Des Singes 3 Les Evadés	165 F
La Planète Des Singes 4 La Conquête	165 F
La Planète Des Singes 5 La Bataille	165 F
La Quatrième Dimension 1 à 4	145 F
The Rocky Horror Picture Show (STF)	165 F
Twin Peaks	145 F

Dessins Animés

La Table Tournante	145 F
Le Roi & l'Oiseau	145 F
Le Roi & l'Oiseau / La Table Tournante	277 F
Les Simpson : L'Odyssée d'Homer	137 F
Les Simpson : Le Dieu du Stade	137 F
Les Simpson : Mon Prof, ce Héros	137 F
Les Simpson : Noel Mortel	137 F
Les Simpson : Simpson's Horror Show	137 F
Les Simpson : Sous le Signe du Poisson	137 F
Les Simpson : Un Pour Tous, Tous Contre Moi	137 F
Les Simpson : Un Clown à l'ombre	137 F

LASER DISCS

Japanimation

Akira (Special Edition) (A) OAV vers. intégrale + réalisation	1299 F
Bubblegum Crisis Universe Bos (STA) OAV vers. intégrale (8 Vol.)	2169 F
Bubblegum Crisis V2 (A)	387 F
Gigantor (A)	385 F
Heroic Legend Of Arislan 2 (STA)	387 F
Kimagure Orange R1 à R2 (STA)	397 F
Kishin Heidan1 à 2 (A)	405 F
Project A-KO 2 (A)	395 F
Project A-KO 3 Cinderella (A)	385 F
RG Veda Part 2 (A)	385 F
Robotech 2 à 5 (2 vol par CD) (A)	385 F
Rupan 3 : Fuma Conspiracy (STA)	387 F
Urotsukidoji Perfect Collection (-18 ans) (STA) OAV Version intégrale (6 Vol.)	1099 F
Gall Force 3 Stardust War (A)	Tel.
Devil Man The Birth (- 18 ans) (A)	Tel.
Macross Plus 2 (STA)	Tel.
B A O H (A)	Tel.
Detonator Orgun 1 (A)	Tel.
Ambassador Magma 5 (A)	Tel.
Crying Freeman 1 (A)	Tel.
Etc..	

SF - Fantastique - Epouvante

Addams Family Collector (A)	587 F
Batman (A)	397 F
Batman Returns (A)	397 F
Clash Of Titans (A)	387 F
Dark Cristal (A)	349 F
Dracula (Coppola) (A)	379 F
The Dead Zone (A)	349 F
Frankenstein (A)	365 F
Freaks (A)	365 F
Labyrinth (A)	419 F
Lifeforce (uncut) (A)	360 F
Night Of The Living Dead (THX) (A)	997 F
Star Wars Trilogy (THX Collector) (A)	2697 F
The Shining (A)	397 F
2001 A Space Odyssey (A)	399 F
Beetlejuice (A)	279 F
Evil Dead III- L' Armée des Ténèbres	329 F
Phantom Of The Paradise	229 F
Rocky Horror Picture Show	229 F
Tetsuo: Iron Man (A)	427 F
Etc...	

Autres

Le dernière empereur (STF)	249 F
Diva	249 F
Menace II Society (Collector) (A)	1187 F
Taxi Driver (collector) (A)	529 F
The Player (A)	397 F
Henry : Portrait Of A Serial Killer (A)	445 F
Gate To The Mind's Eye (Computer Anim.) (A)	397 F
Full Metal Jacket (A)	295 F
Monty Python & Holy Grail (A)	299 F
Pink Floyd The Wall	347 F
Silence Of the Lambs (Collector THX) (A)	1099 F
Etc...	

12 % de remise sur tout notre catalogue !!

Accumulez des points fidélités, pour les échanger contre des articles de votre choix.
12 points sont offerts par tranche de 100 F d'achat et le nombre de points fidélités nécessaire à la commande est égal au prix de l'article. Facile non ?!!
En plus, nous vous offrons d'entrée 5 points ...

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

TITRES, ARTICLES	PRIX
	F
	F
	F
	F

Frais de port: Envoi normal 28 F
Colissimo 38 F
DOM Recommandé 58 F
TOM Recommandé 68 F
Suppl. contre remboursement + 48 F
Envoi recommandé + 12 F
Franco de port pour 500 F minimum

Total de votre commande : F

Nom:
Prénom:
Date de naissance:
Adresse:
Ville:
Code postal:
Chèque, Mandat (ordre: I D A)
CB N°:
Expire:
Signature:

***3615 FURY** 1,27 F / min.

V.P.C. de Japanimation, Science Fiction, Fantastique, Epouvante, Dessins Animés, Jeux Videos... Petites Annonces, Promotions, Boîtes aux lettres.

Nous Vous remboursons le temps de commande moyen soit 8 F pour toute commande supérieure à 130 F.

Tel: 16. (1) 69.80.60.00 du Lu au Ve 10 H- 19 H. Sam 14 H- 18 H
Fax: 16.(1) 64.49.35.62 Courrier: FURY VPC
BP 71
91241 St Michel / Orge
Cedex

BATMAN, HÉR

Il a cinquante-six ans, mais en paraît toujours trente-six. Il a été le héros de "serials", de séries TV, de romans, de jeux vidéo, de films et de dessins animés... Mais avant tout, il a été – et reste – un héros de papier. Son nom? Bruce Wayne, alias Batman. Le secret de sa longévité? Savoir s'adapter aux différentes époques. Et tout comme il y eut plusieurs façons de chanter "My Way", de Frank Sinatra à Sid Vicious, il y eut de multiples versions du justicier des ténèbres. Passage en revue...

Mai 1939: dans les pages de "Detective Comics" n° 27, deux criminels sont en train de célébrer la réussite de leur plus récent délit lorsque, soudain, une ombre les recouvre.
Une créature ressemblant à une chauve-souris géante apparaît, toutes ailes déployées, et s'abat sur eux à la vitesse de l'éclair. Le premier criminel s'effondre, sonné. Le second, frappé avec une force inouïe, chute dans le vide et se retrouve plongé dans un bain d'acide. La créature les contemple, satisfaite. Ses ailes se replient, et elle disparaît dans la nuit. Batman vient de rendre SA justice pour la première fois. Ce sera loin d'être la dernière...

De Super à Bird, de Bird à Bat

Batman doit son existence à un autre justicier en collant non moins illustre, Superman. Lorsque Superman, premier super-héros au monde, apparaît en 1938, son succès amène son éditeur, DC Comics, à produire d'autres personnages du même type.
Un jeune dessinateur-illustrateur de dix-huit ans sous contrat avec la firme, Bob Kane, décide de tenter sa chance. Il prend un dessin de Superman, et se met à donner des grands coups de crayon dessus pour le transformer. Il n'a pas encore en tête le concept de Batman, mais celui de Bird-Man: Superman avec des ailes d'oiseau! Devant le piètre résultat, Kane change son fusil d'épaule. Influencé par un film de Roland West intitulé "The Bat Whispers" (1930), et un croquis de Leonard De Vinci, il transforme les ailes d'oiseau en ailes de chauve-souris.
Birdman devient donc Bat-Man...

Premiers battements d'aile

Entre en scène Bill Finger, scénariste et collaborateur de Kane. Bill Finger est un auteur d'un genre très spécial: il collectionne des centaines de livres et documents sur le moindre sujet et les réutilise dans ses scénarios. Lorsque Kane lui montre son dessin, Finger se saisit d'un dictionnaire sur les animaux et l'ouvre à la page "Bat". En procédant par comparaison, il rajoute des oreilles au personnage, rallonge son masque pour lui cacher le nez, et supprime les yeux, laissant deux orifices blancs et vides à la place. Et Bat-Man devient Batman!
Les premiers épisodes de "Batman" paraissent bientôt. Ils sont influencés, en vrac, par les pulps (nouvelles imprimées sur papier de mauvaise qualité), les comics (bandes dessinées également imprimées sur mauvais papier) et les films fantastiques des années 30. Le Shadow, Doc Savage et Dick Tracy rencontrent King-Kong et Frankenstein pour aboutir à un mélange unique...
L'univers dessiné par Bob Kane est oppressant: la lune est omniprésente, les ombres mouvantes, les angles et les perspectives étranges. En feuilletant un annuaire, Finger trouve le nom de la ville de Batman: ce sera Gotham City, le territoire de chasse d'un futur mythe... Radical, le Batman de 1939 porte un colt à la hanche, et n'hésite pas à s'en servir! Il truffe ses ennemis de balles, les mitraille même de son avion sans discrimination, et n'hésite pas à parcourir des kilomètres avec un cadavre pendu au bout d'une corde attachée à son train d'atterrissage!
Un assistant est bientôt attribué à Batman, dès "Detective" n° 38, afin d'humaniser le personnage: ce sera Robin, le garçon acrobate, qui affronte aux côtés de son mentor des vampires, des monstres géants et des docteurs fous...

Galerie de portraits en cruauté

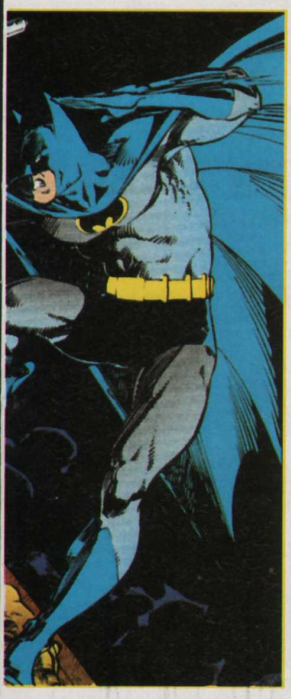
Le succès va grandissant, à un point tel que Batman se voit bientôt attribuer un second magazine, tout en conservant la vedette dans le premier. Ce sera "Batman" n° 1, qui sortira à l'automne 1940, et dans lequel apparaît le Joker, premier d'une galerie de méchants infernaux!
Suivent bientôt Catwoman, une

"Batman" n° 366, Walter Simonson, 1983.

"A Death in a Family Paperback", Jim Aparo, 1988.

OS DE PAPIER

femme qui affectionne Batman –et l'usage du fouet –, Double-Face, un ancien avocat à moitié défiguré, qui joue le sort de ses victimes à pile ou face, le Pingouin, l'Epouvantail, Clayface, le Chapelier fou – ou le Sphinx –, un inventeur devenu fou qui prend un malin plaisir à élaborer des énigmes insolubles à l'intention du Justicier de la nuit.
Très vite, les auteurs multiplient les trouvailles, créant la Batmobile et la Batcave. De nouveaux dessinateurs sont embauchés pour alléger le surcroît de travail, dont les plus efficaces, tels Jerry Robinson ou Dick Sprang, donneront leurs lettres de noblesse au personnage en accentuant le caractère baroque de la série. "Batman" et "Detective Comics" deviennent des best-sellers, et la première vague de "batmania" déferle: Batman se cuisine à toutes les sauces, partant même en mission dans l'espace! Va alors s'amorcer une période noire...



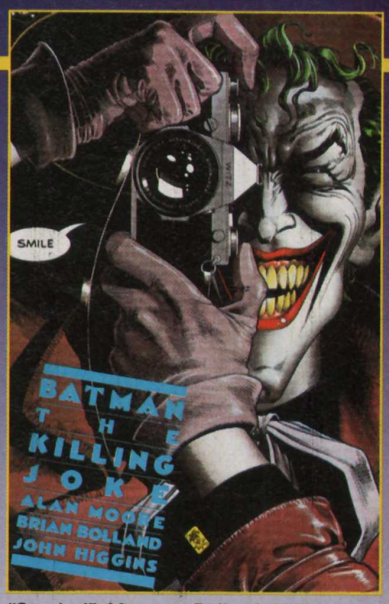
Les tristes années

1950: les années de l'obscurantisme et de la censure, la décade de la création du "comics code", le tristement célèbre système de contrôle de la violence et du contenu social des comics.
"Batman" n'est pas épargné. Bill Finger ayant déclaré forfait, les scénarios urbains et surréalistes font place à des histoires de science-fiction de pacotille: robots, extraterrestres, monstres à tentacules... La sauce Bat se décline alors de toutes les manières ringardes possibles: Bat-woman, Bat-girl, Bat-mite (un amusant nain venant d'une autre dimension, habillé en Batman), sans oublier Ace, le Bat-chien, qui fait parfois équipe avec Bat-mite! Le personnage devient une parodie de lui-même, et les ventes baissent...
En 1964, l'aspect humoristique est mis de côté au profit du réalisme – accompagné d'un lifting du costume (un rond jaune est ajouté autour de l'emblème sur la poitrine). Mais voilà qu'apparaît la parodique série TV avec Adam West et Burt Ward, qui suscite l'engouement général.
La deuxième vague de batmania déferle, les jouets ne se comptent plus, et le comics suit le mouvement sans gagner en créativité, au grand désespoir des fans.

"Batman" n° 417, Mike Zeck, 1988.

Les belles années

1968: la série télévisée, qui bat de la cape, est annulée. Le retour aux sources est cette fois bien amorcé. Les épisodes, écrits par Denny O'neil (qui supervise aujourd'hui la conception de tous les comics "Batman"), et dessinés par Neal Adams, redonnent au Joker son aspect de dangereux tueur maniaque. Man-Bat, l'homme chauve-souris au sens propre, apparaît. Il deviendra un méchant culte du comic book! Le ton, beaucoup plus sérieux, est cependant teinté d'un humour ravageur.
Il suffit de voir, à cet égard, la scène anthologique ou un cigare explosif du Joker rase un étage entier d'un immeuble!
Les années 70 arrivent, et Batman redevient enfin une créature de la nuit. Les meilleurs épisodes de cette décade sont ceux écrits par Steve Englehart et dessinés par Marshall Rogers en 77-78,

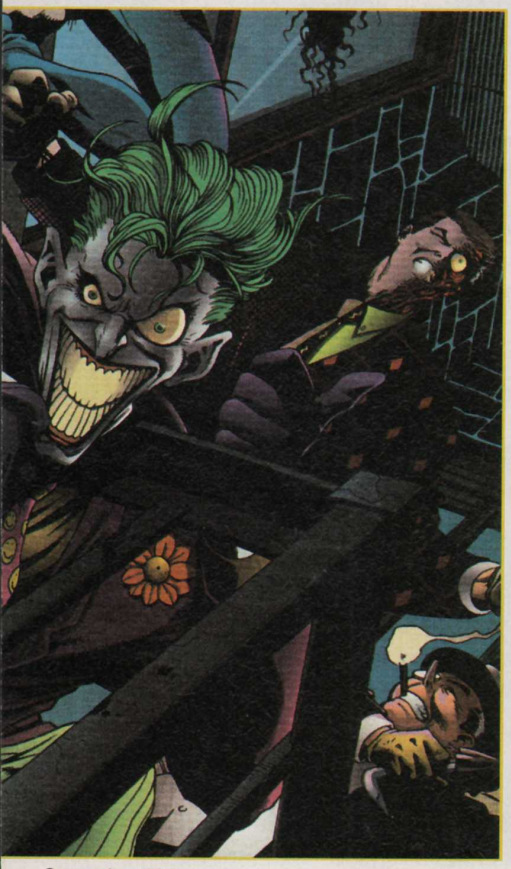


"Souriez!", Moore et Bolland, 1988.

Simon Bisley, 1991.

"Judge Dredd Vs Batman", Bisley, 1991.

"Batman" n° 457, Giordano, 1976.



Quesada, 1992.

macabres et angoissants à souhait. La psychologie du héros devient plus complexe, les répercussions de ses actions sur sa vie privée, sa relation amour-haine avec certains ennemis...
Dans les années 80, Batman suit son chemin en restant fidèle à ce schéma, dessiné en grande partie par Gene Colan, maître incontesté du clair-obscur, mais le personnage est délaissé par un public qui lui préfère Spider Man ou les X-Men des Marvel Comics. Mais par pour longtemps...

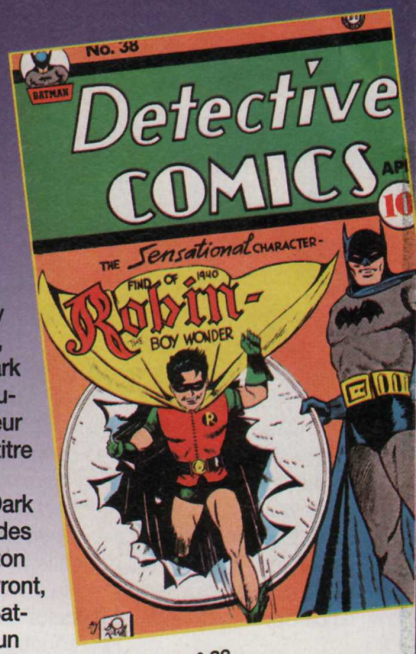
"Batman: Dark Knight Returns", la bombe

1986: un ovni apparaît sur les rayons des librairies, un album sur beau papier, sans publicités à l'intérieur. Une couverture bleue, rayée par des éclairs, sur laquelle se découpe une silhouette noire et inquiétante... Cet objet, c'est le numéro 1 de "Batman: Dark Knight Returns", le premier volume d'une série de quatre albums écrits et dessinés par un certain Frank Miller. Un premier volume dont les effets sont ceux d'une bombe. En quarante-huit heures, tous les stocks sont épuisés. Le numéro doit être réimprimé plusieurs fois dans les semaines qui suivent! Du jamais vu. "Time Magazine" et "Rolling Stone" y consacrent des articles. La télévision en parle. Le succès est phénoménal, et dépasse le cadre étroit du public des lecteurs de comics. Que se passe-t-il? La réponse est simple: Frank Miller vient de redonner un nouveau souffle à Batman en le projetant dans un futur proche très inquiétant, reflet de l'Amérique contemporaine: nationalisme, psychose sécuritaire et criminalité... "Interdit d'existence" depuis dix ans par le gouvernement, Batman revient. Il a cinquante-cinq ans, est encore plus fou qu'avant, et va s'attaquer, au poing américain et à la mitrailleuse, à son ennemi juré, Superman, qui est devenu le symbole d'une Amérique corrompue et fasciste ! Batman entre dans l'âge adulte.

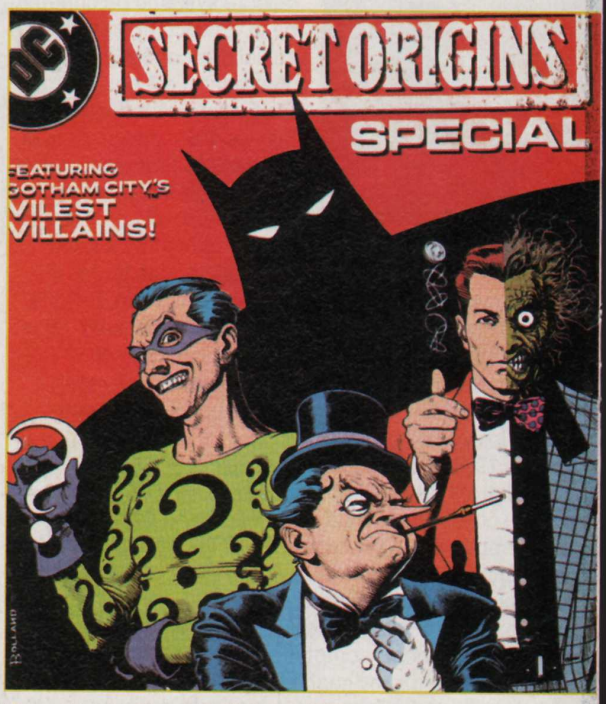
Batman super-star

Il redevient le numéro un absolu, à un point tel qu'un film, en projet depuis dix ans, est mis en chantier grâce au succès de "Dark Knight", et que suivent de multiples albums violents et dérangeants, aux scénarios et aux graphismes époustouflants, tels "Souriez!", de Alan Moore et Brian Bolland, qui nous prouve que Batman est aussi cinglé que le Joker, "Vengeance oblige", de Frank Miller et David Mazzuchelli, qui conte la première année d'existence du héros, "Les Fous d'Arkham", de Grant Morrison et Dave Mac Kean, entièrement réalisé à la peinture... Tous ces livres seront édités en France.
Le film "Batman" de Tim Burton, sort en 1989. On y retrouve, bien sûr, des traces de "Dark Knight" et de "Souriez!". Chez l'éditeur DC, un troisième titre Batman est créé, "Legends of the Dark Night", qui conte des aventures sur un ton très "adulte". Suivront, en 1993, le film "Batman Returns", et un nouveau titre, "Shadow of the Bat". Puis, pour coïncider avec la série de dessins animés, un cinquième titre, s'adressant au public jeune: "The Batman Adventures".
Aujourd'hui, en 1995, la série continue avec "Batman Forever", le film, et un cinquième titre mensuel qui donne la vedette aux vilains et aux résidents de Gotham, "Batman Chronicles"!
Où cela va-t-il s'arrêter? Seul le justicier masqué le sait, mais franchement, je ne vais pas prendre le risque d'aller le lui demander!

David Fakrikian



"Detective" n° 38, Kane et Robinson, 1940.



"Secret Origins Special", Bolland, 1988.

VIDEOGAMES

11 Fg de Montbéliard - 90000 BELFORT
Tél. 84 57 05 03 - Fax 84 28 58 99

Galerie St Nicolas - 40 bd Léopold Bourg - 88000 EPINAL
Tél. 29 64 09 93 -Fax 29 82 03 65

NEO GEO

Console + 1 Jeu

Occaz

Crossed Sword	199
Nam 1975	229
Top Player's Golf	229
Art of Fighting	249
Soccer Brawl	300
World Heros 2 jet	329
Sengoku	349
Samouraï Shodown	349
Eight Man	390

Neuf

Fatal Fury 3	1290
Samouraï Shodown	480

SNIN / SNES

NEWS

Illusion of times	449
Theme Park	449
Addams Family values	449
Super turrican II	449
Jungle Strike	449
DBZ5 (RPG)	449
Wild Guns	449

MEGADRIVE

NEUF

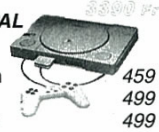
Aero the Acrobat	119
EA Hockey	129
World of illusion	129
Zool	129
Toe Jam and Earl	149
Mister Nutz	169
Batman Returns	179
Eternal Champion	179
Grandslam Tennis	179
True Lies	179
Bubsy 2	189
Lemmings 2	189
Pit Fall	189
Ecco 2	199
Pagemaster	209
Canon Fodder	209
Jurassic Rampage	229
Pack Zool/James pond 3	229
Sonic and Knuckles	249
Syndicate	249
Urban Strike	269
X Men 2	269
Zero tolerance	269
Animaniac	299
Bodycount	299
Power Drive	309
NBA Jam Tournament	309
Hurricanes	329
Speedy Gonzales	349
Mega Bomber Man	349
Hard Ball 94	349
Kick Off 3	359
Aladdin	369
Le roi Lion	379
Virtua Racing	399
Rock'n'roll Racing	399
Sonic III	409

MD

Dynamite Headdy	219
Ecco 2	219
Jurassic Park 2	239
Page Master	239
Tazmania 2	239
Sonic and Knuckles	269
Virtua Racing	399

SONY PSX

Console PAL



Motor toon	459
Toshiden	499
Star Blade	499
Kileak the blood	499
Tekken	509
Ridge Racer	509
Philosoma	519
Boxing Road	519
Jumping Flash	519
Metal Jacket	519
Darkstalker	519
Ark the lad	519
Raiden Project	519

3 DO

Console Française

Virtuoso	249
Fifa Soccer	299
Hell	299
Gex	349
Alone in the dark *VF*	379
Slam et Jam	379
Theme Park	379
Wing Commander 3	399
The Syndicate	399

SUP. NES / SUP. NIN

NEUF

Super Danny	119
Claymate	149
Dino Dini's Soccer	159
Ghoul Patrol	159
Dragon	179
Jordan Adventures	179
Jurassic Park 2	179
King Arthur's World	189
Legend	189
Magic Sword	189
Pagemaster	189
Prince of Persia	189
Robocop 3	189
Shaq fu	189
Simpsons Bart	189
Star Wars	189
Tom et Jerry	189
Lemmings 2	199
Mickey Mania	199
Micro Machine	199
Vortex	199
Syndicate	209
True Lies	219
Urban Strike	269
Le livre de la Jungle	319
Street Racer	319
NBA Jam tournament	319
Star Gate	329
La belle et la bête	369
Black Hawk	399
Earthworm Jim	409
Power Rangers	409

MEGADRIVE

NEWS

Street Racer	399
Theme Park	399
Aliens Soldier	399
View Point	399
Road Rash	399
Dragon BZ3	499
Phantasy Star IV	529

SATURN

Console PAL Française TEL

Astal	449
Daytona USA	499
Panzer dragon	499
Myst	499
Pebble golf	499
Deadalus	499
Victory Goal	499
Virtua Hyd lide	499

NEO GEO CD

Console + 2 Jeux

Aero Fighter 2	399
Agressor of d'ark kombat	399
Art of Fighting 2	399
Karmou's revenge	399
King of fighters	399
Samouraï Shadown	399
Samouraï 2	399
Street hoop	399
Top Hunter	399
Wind Jammer	399
World Heroes 2 jet	399
Double Dragon	449
Super side Kicks 3	449
Savage Reign	449
Galaxie Fight	449

PROMOTIONS

Return and Death of Superman MD	299
Judge Dredd MD	339
Justice league MD	339
Judge Dredd SN	419
Justice league SN	419

JAPANIMATION

Pogs	Figurine Super -
Hero's Collection 3	Battle Collection
Best Collection 2	Figurine Full Color
Cards laser	Tapissery
Rain Plastique	Card Jumbo
Photo	Mini Cardass
Poster	Jeux de cartes
Figurine Gachta	

MANGAS

Dragon ball Petit Modèle - *Vol. 1 à 28*	18
Dragon ball Jap. - *Vol. 38 à 41*	39
Dragon ball Relié - *Vol. 1 à 15* (Vol. 16 en Août)	38
Docteur Slump - *Vol. 1 et 3*	38
Ranma 1/2 - *Vol. 1 à 7*	38
Sailor Moon - *Vol. 1 à 4*	38
Gunnm - *Vol. 1-2-3* (Vol. 4 en Août)	42
Striker - *Vol. 1*	47
Crying Freeman - *Vol. 1*	49
Kaméha Relié - *Vol. 1-2-3-4*	49
Street Fighter - *Vol. 1-2-3-4*	49
Manga Pastiche - *Français*	55
Porco Rosso - *Vol. 1 et 2* (Anime Comics)	59
Ogenki Clinic - *Vol. 1*(Erotic)	69
Appleseed - *Vol. 1-2-3*	75
Orion - *Vol. 1 et 2*	79
Akira -*Vol. 1 à 13*	99
Nomad - *Vol. 1 et 2*	99

VIDEO

Dragon ball Z - *Vol. 1 à 13*	129
Dragon ball Z - *Vol. 1-2-3 - Le film*	129
Akira The movie	145
Saint Seyer -*Film 1-2-3*	145
Borgman 2058	145
Chevaliers du Zodiac II	145
Cyber City - *Vol. 1-2-3*	145
Dominion - *Vol. 1-2*	145
Iria - *Vol. 1*	145
Lodoss War - *Vol. 2-3*	145
Maps	145
Power Rangers - *Vol. 1-2*	145
Ranma 1/2 - *Vol. 1*	145
Video Tips	145
Slow Sleep - *Vol. 1-2-3*	145
Legend of Lemnear	155
Chevaliers du Zodiac - *le film*	165
Venus Wars	165
Cobra - *Vol. 1-2*	165
Lodoss War - *Vol. 1/Episodes 1-2-3*	195
Urotsukidoji -*Vol. 1-2*	195
Une balle dans la tête - *John Woo*	195
A toute Epreuve - *John Woo*	195

Et bientôt disponible en version française :
Watt Poe - You're under avrest -Hunning pond Love city - Darkside blues.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT RÉVISIBLES SANS PRÉAVIS, OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
VIDEOGAMES

CONSOLES-JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : **PRÉNOM :** **TEL.**
ADRESSE : **CP :** **VILLE :**
PAIEMENT : **CHEQUE** ❑ **MANDAT LETTRE** ❑
CARTE BLEUE | | | | | | | | | | | | | | | | | | **DATE D'EXP. : /**
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F **SIGNATURE :**

DRAGON BALL Z

Cassettes vidéo SECAM
Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	149 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	129 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	129 F
Chronique de la guerre de lodoss Vol 4	135 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Lemnear (Int -16 ans)	135 F
Iria Vol 1	135 F
IRIA Vol 2	135 F
Ranma 1/2 Vol. 1	129 F
Ranma 1/2 Vol. 2	145 F
MAPS Vol 1	129 F
MAPS Vol 2	145 F
Borgman 2058	145 F
Bubblegum Crisis	135 F
Slow step	135 F
Mademoiselle Météo (Erotique)	169 F

Ushio & Tora 2

Lodoss 2

Lemnear

Maps

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	129 F
Vol. 4	La Menace de Namec	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers…	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	129 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	129 F
Vol. 12	Dragon Ball le film	129 F

PACK 2 vol. au choix — **250F** — Soit 125 F le volume

PACK 4 vol. au choix — **480F** — Soit 120 F le volume

PACK 6 vol. au choix — **690F** — Soit 115 F le volume

PACK 8 vol. au choix — **880F** — Soit 110 F le volume

PACK 10 vol. au choix — **1050F** — Soit 105 F le volume

PACK 12 vol. au choix — **1188F** — Soit 99F le volume

PACK LODOSS 4 volumes	PACK YOHKO 2 volumes	PACK Ranma 2 volumes	PACK Ushio 2 volumes	PACK Maps 2 volumes	PACK IRIA 2 volumes
529F	210F	279F	210F	279F	249F

Bubblegum Crisis

Ranma 1/2 2

Yohko 2

Lodoss 4

Slow step

Borgman 2058

2 cassettes au choix — **260F** — Soit 130 F le volume

3 cassettes au choix — **375F** — Soit 125 F le volume

4 cassettes au choix — **480F** — Soit 120 F le volume

Cassettes vidéo PAL
en version originale

Le retour de Broly	149 F
Bio Broly	149 F
GOZITA	149 F
Street Fighter (Dessin animé)	149 F

Extrait du film GOZITA

Figurines Résines Full Color 150 F le set

Full Action Kit **259 F**

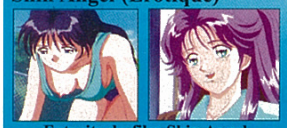
Figurines entièrement articulé avec vêtements souples

Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Dominion Vol 1	129 F
Dominion Vol 2	149 F
Cyber city Vol 1	109 F
Cyber city Vol 2	109 F
Cyber city Vol 3	129 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F
Urotsukidoji Vol 2	149 F
Venus Wars	149 F
KOJIRO	165 F
GUNNM	125 F
Doomed Megalopolis	99 F
Lamu	99 F
Shurato	99 F
Ken le Survivant	99 F
Les chevaliers du Zodiaque Eris	149 F
Les chevaliers du Zodiaque Asgard	149 F
Les chevaliers du Zodiaque Abel	149 F
Shin Angel (Erotique)	139 F

Kojiro

GUNNM


Extraits du film Shin Angel

Megalopolis

BANDAI Figurines Super Battle Collection

Vol 1	99 F
Vol 2	99 F
Vol 3	99 F
Vol 4	99 F
Vol 5	99 F
Vol 6	99 F
Vol 7	99 F
Vol 8	99 F
Vol 9	99 F
Vol 10	150 F
Vol 11	129 F
Vol 12	129 F
Vol 13	129 F
Vol 14	129 F
Vol 15	129 F
Vol 16	129 F

Vol 15 Vol 16

POWER LEVEL 13

GOODIES

Trading DBZ NEW

Le sachet de 12 cartes	35 F
Les 5 Sachets	170 F
Les 10 Sachets	325 F

Heros Collection 3 DBZ

Le sachet de 10 cartes	25 F
Les 5 Sachets	125 F
Les 20 Sachets + Poster	425 F

Power Level 13 DBZ

Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F

Cardass DBZ Série 23

Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F

Cardass DBZ Adventure

Les 5 Cartes	25 F
Les 10 Cartes	45 F
Les 20 Cartes	80 F

Cartes de Collection DBZ

Ramicard DBZ	10 F
Photos DBZ	10 F
Shitajiki DBZ	30 F

POGS DBZ

5 Normal + 1 prism	15 F

DIVERS DBZ

Pochette de 9 PP card 25	35 F
Hard case PP card 25	60 F
Kit PP car 25 GM	160 F
Classeur de cartes	60 F
Set de 5 diapositives DBZ	50 F
Marque page DBZ	8 F
Visioneuse DBZ	60 F
Figurine DBZ résines	30 F
Posters	30 F

Carte 3D hologramme des trading DBZ

Consulter notre catalogue

Cartes Jeux de roles MAGIC *en français*

MAGIC BOOSTER **17 F** 15 cartes à collectionner et à jouer

MAGIC STARTER **55 F** Paquet de base

Trading Card US X-MEN

Flear 94	25 F la pochette
Flair 95	40 F la pochette
Marvel Chromium	30 F la pochette

AMICROPUCE

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38 68 15 50

TOURS
97, av. de Grammont
Tel 47 20 56 81

Mangas Français

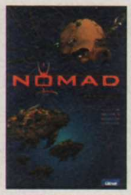
Dominion

Dragon Ball

Vidéo girl AÏ

Sailormoon

Applessed


Nomad

Ranma 1/2	6 vol.	37 F le vol.	Dominion		75 F le vol.
Dragon Ball	14 vol.	37 F le vol.	Vidéo girl AÏ	7 vol.	30 F le vol.
Sailormoon	2 vol.	37 F le vol.	Gunnm	2 vol.	39 F le vol.
Orion	2 vol.	76 F le vol.	Docteur slump	2 vol.	37 F le vol.
Street Fighter II	2 vol.	46 F le vol.	Nomad	2 vol.	96 F le vol.
Applessed	3 vol.	76 F le vol.	Striker		46 F le vol.
Black Magic		75 F le vol.			
Akira	12 vol.	96 F le vol.			
Crying freeman		49 F le vol.			

Gunnm

Ranma 1/2

Striker

Dr Slu mp

Orion

Akira

GUNDAM

Mobile suit MSN 04
195 F

Hadoumushama SD 131
220 F

Mobile Suit League Militaire
75 F

SABAZI
45 F

PATLABOR MPL97S
220 F

PATLABOR Shinoara AV98
150 F

Cassettes vidéo SECAM

en version française intégrale
Disponible le 15 JUIN

Cobra Vol 1 — **165 F**
Ken le Survivant le film — **165 F**
Macross le film — **165 F**

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

Art Book DRAGON BALL Z 149 F

Enfin un art Book sur Dragon Ball Z relatant les exploits de **GOZITA** (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.
«Les fans vont se l'arracher»

Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans

Angel Japonais

Sailormoon X

U-jeune

Konai Shasei

Dragon Ball Z X

Angel	7 vol.	55 F le vol	**Sailormoon X**		129 F le vol
Angel Français		45 F le vol	Visionary	9 vol.	65 F le vol
France Shoin	10 vol.	55 F le vol	**Conspiracy**		65 F le vol
FRog Men	3 vol.	55 F le vol	**Moon paradise**		110 F le vol
Juliette	4 vol.	55 F le vol	**ART BOOK EROTIQUE**		
Konai Shasei	5 vol.	65 F le vol	U JIN GARO X Live		395 F
Ogenki Clinic	9 vol.	65 F le vol	U JEUNE Français		165 F
Q & I	5 vol.	65 F le vol	DO KYU SEI 2		265 F
Dragon Ball Z X		129 F le vol			

Angel Français

Animé Comics Japonais Couleur 80 F le volume

Vol. 1	Kourat	Vol. 9	Thales
Vol. 2	Métal Kourat	Vol. 10	Docteur Willow
Vol. 3	Baddack	Vol. 11	Le Retour de Broly
Vol. 4	Les Cyborgs	Vol. 12	Garlic
Vol. 5	Trunks Story	Vol. 13	Bio Broly
Vol. 6	Broly	Vol. 14	Dragon Ball 1
Vol. 7	Bojack	Vol. 15	Dragon Ball 2
Vol. 8	Super Nameck	Vol. 16	Dragon Ball 3

Manga Dragon Ball Z (Bande dessinée)

N° 41

N° 42 Disponible le 5 Août

NEW
Manga Japonais
Noir & Blanc
39 F
Le volume

Mangas Japonais

Dragon Ball Z	41 vol.	39 F / vol.
Ken le survivant	27 Vol.	39 F / vol.
Bastard	16 vol.	39 F / vol.
3 X 3 Eyes		55 F / vol.
City Hunter	9 vol.	39 F / vol.
Sailormoon	9 vol.	39 F / vol.
Yuyu Hakusho		39 F / vol.
Rash		39 F / vol.
Orange road		39 F / vol.
DNA 2	5 vol.	39 F / vol.
Saint Seya		39 F / vol.

Cassettes Vidéo PAL

Interdit aux - de 18 ans

High Scholl Invasion	Vol 1	195 F
High Scholl Invasion	Vol 2	195 F
High Scholl Invasion	Vol 3	195 F
Ogenki Clinic	Vol 1	195 F
Ogenki Clinic	Vol 2	195 F
Ogenki Clinic	Vol 3	195 F
La blue Girl	Vol 1	195 F
La blue Girl	Vol 2	195 F
U-JIN	Vol 1	195 F
KAMASUTRA	Vol 1	195 F

High school 1

High school 2

High scholl 3

Blue Girl 1

Blue girl 2

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris
GRATUIT
Pour toute Commande Supérieure à
350 F
MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLES
TRADING
EROTISME
CARTES Etc....

Livraison le lendemain matin pour 10 F de port en plus
Uniquement pour les commandes téléphoniques Carte Bancaire

71 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Ville..... Code postal.....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
TOTAL A PAYER	

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
Chèque débités le jour de la livraison ☐ Carte bancaire (16 Numéros)
Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT...

Si vous avez manqué des numéros de **CONSOLES +**,
renvoyez-nous le coupon réponse accompagné d'un chèque,
nous serons heureux de vous les expédier dans un délai de 5 semaines.

N° HS

N° 1

N° 2

N° 3

N° 4

N° 5

N° 6

N° 7

N° 8

N° 9

N° 10

N° 11

N° 12

N° 13

N° 14

N° 15

N° 16

N° 17

N° 18

N° 19

N° 20

N° 21

N° 22

N° 23

N° 24

N° 25

N° 26

N° 27

N° 28

N° 29

N° 30

N° 31

N° 32

N° 33

N° 34

N° 35

N° 36

N° 37

N° 38

N° 39

N° 40

N° 41

N° 42

N° 43

À RETOURNER À : CONSOLES+ B.P. 53 - 77935 PERTHES CEDEX

Je commande le ou les numéros de **CONSOLES+** suivants :

N° ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐

N° ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐ **N°** ☐

Je vous adresse la somme de 45F* x ..... = ...F (* dont participation aux frais)

par : Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ de ..... F

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 5 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine

CONSOLES+

anciens numéros

ILLUSION of TIME

LES POUVOIRS DE GAIA

Votre personnage de base va bénéficier de différents pouvoirs des plus utiles une fois lancé dans les labyrinthes.

Les Métamorphoses. Le personnage de base, Paul, a la possibilité de se transformer en deux autres personnages: Chrysaor et Likéfia. Ces transformations sont récupérables au fil de la quête (dans les abris de Gaïa) et chacune d'elles vous permet d'user de trois nouveaux pouvoirs.

Les Pouvoirs. Paul a la possibilité d'utiliser trois pouvoirs, la charge (pour détruire ennemis et murs), la glissade et la toupie (pour monter les pentes). Ses transformations le dotent de nouveaux pouvoirs (boule de feu, barrière bleue, séisme, liquéfaction...).

Le pouvoir de la charge vous permettra de briser certains murs ou statues. Grâce à lui, vous pourrez atteindre ce coffre.

Avec les boutons L ou R, Paul pourra attirer les pièces (ou grenats), ou certaines statues. Dans cette salle, par exemple, il devra disposer les statues sur les différentes dalles.

C'est dans l'abri de Gaïa que vous pourrez sauvegarder, vous transformer, récupérer certains pouvoirs et vous régénérer.

AVIS *oui, mais attention!*

SPY

Gaïa vous parle.
Oui, tu joueras à ce jeu pendant les vacances. Parce que tu crois en Gaïa et que tu sais reconnaître un bon jeu quand tu tombes dessus.
Mais tu ne resteras pas scotché à ton écran, car le ciel est bleu dehors. Et tu préfères parfois aller faire un basket à Glacière, voir Pauline à la plage (sans Rohmer) ou faire du surf à Biarritz.
Attention, tu n'utiliseras qu'avec parcimonie le booklet. Parce que tu es intelligent et que tu veux rentabiliser ton achat. Tu es de la race des vainqueurs, et des booklets de la sorte ne servent qu'aux Panda ballots, manchots... pas beaux!
Et, après ces judicieux conseils distillés par la mère Gaïa en personne, sachez que vous apprécierez la qualité des décors, la richesse du scénario, les animations du personnage, le nombre d'actions exécutables, et la douceur de la musique. Mais attention! l'aventure est très dirigée: vous serez sans cesse parachuté où il faut, quand il faut. Si cela ne vous rebute pas, la douzaine d'heures (minimum) nécessaire pour finir le jeu est un véritable plaisir (et pas toujours une partie de...).

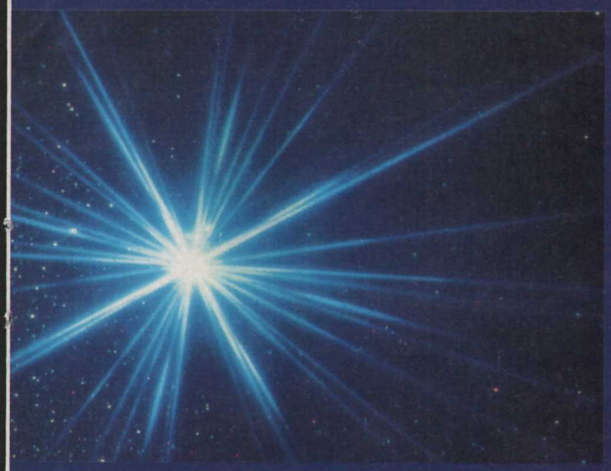
A chaque fois que vous vous déplacez d'une ville à l'autre, vous assistez à une séquence en Mode 7 que vous ne pourrez zapper.

Un monde: dans la partie lumineuse, les monstres sont faciles à battre; dans la partie obscure, ils sont vraiment coriaces.

La suite! réclamaient les enfants. La suite, la suite!" Ils y tenaient tellement, à leur suite, que Nintendo soi-même, père de famille respectable entre tous, parti de rien (il vendait des cartes à jouer en 1889), a fini par obtempérer...

Mais la suite de quoi? Zelda? Final Fantasy? Secret of Mana? Que nenni, la suite de Soulblazer! Plus beau, plus original, plus long, cet Illusion of Time a tout d'un petit frère prodige. Et quand le premier empruntait à Gauntlet son procédé, le second est né sous le signe du légendaire Zelda. Alors, vous tenez vraiment à ce que je vous la raconte, la suite? On aurait pu croire à une simple illusion, une interprétation erronée d'une donnée sensorielle ambiguë. Il n'en était rien.

La comète du Chaos était bien en route vers cette planète, où chevaliers blancs et chevaliers noirs se disputaient le pouvoir. Jeune écolier que vous étiez, vous n'aviez accordé aucune importance à ces légendes dont votre père vous avait abreuvé dès l'enfance. Maintenant, il faut agir. Votre père a disparu en explorant la tour de Pandémone, perchée sur les sommets du monde. Vous êtes seul, possesseur d'un secret terrifiant dont vous n'avez pas même conscience. Votre périple va vous emmener aux confins de mondes étranges qui vous feront douter de votre propre existence: temple gigantesque élevé en l'honneur du roi Soleil, continent englouti depuis des générations, que les Anciens appellent Mu, muraille de Chine, cité d'Angkor, grand temple bouddhiste devant l'éternel, Vishnu... Il vous faudra récupérer les différents pouvoirs sacrés qui vous permettront de vous transformer en guerrier de la Force noire (Chrysaor) ou de la Force blanche (Likéfia). Parcourant des labyrinthes sans nom, franchissant des précipices sans fond (c'est pour la rime), vous n'oublierez pas, lors de chacune de vos pérégrinations, de prier Gaïa, la déesse grecque de la Terre. Pour qu'elle protége votre père, vos frères, et la Terre tout entière...



LA BALADE DES GENS HEUREUX...

Je viens vous conter la balade... la balade des jeunes illusionnés! Votre périple vous mènera dans des lieux mythiques, de la cité de Mu à la muraille de Chine en passant par les pyramides égyptiennes... On remonte le temps (dépaysement garanti), et en toute occasion les situations sont crédibles. Un très bon point pour les scénaristes d'Enix.

Frappez les mains, puis une fois que les yeux s'ouvrent, frappez la tête. Mettez-vous dans les coins pour éviter les lasers.

Pour les Maya, l'or était un matériau comme un autre. C'est ainsi que vous aurez la chance de naviguer sur un navire tout d'or construit.

Ce n'est pas parce qu'il était en or que ce bateau était insubmersible. La preuve...

A présent, votre troupe est réunie chez l'inventeur Nico (pas Niiico, le pauvre), un personnage à la Léonard de Vinci.

ZE BOOK OF ILLUSION!

Tout comme pour Super Metroid ou Secret of Mana, Nintendo France a eu la bonne idée (en plus de traduire le jeu) d'offrir un booklet d'aides avec la cartouche jeu. Bien structuré, avec des plans nombreux, il vous aidera à vous sortir de mauvais pas. Toutefois, pour ne pas vous gâcher le plaisir, ne l'utilisez pas trop souvent.

ÉDITEUR: ENIX
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

AVENTURE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 87%

Un booklet intéressant, fourni avec le jeu, et une très longue intro. Tout est en français.

GRAPHISMES 88%

Trés colorés et assez détaillés. Les décors font honneur à la console.

ANIMATION 92%

Quelques bugs d'affichage lors du déplacement en Mode 7, mais une animation générale fluide.

MUSIQUE 92%

Les thèmes se ressemblent mais collent parfaitement à l'ensemble. Bonne réalisation.

BRUITAGES 78%

Peu présents et particulièrement insipides.

DUREE DE VIE 90%

Sans le booklet, le jeu se finit en quelques jours, et avec, en quelques heures...

JOUABILITE 90%

Une bonne prise en main initiale, et un contrôle toujours quasiment parfait.

INTERET 92%

Une bonne réalisation, un scénario original, un Soulblazer zeldiesque en français... Parfait pour les vacances!

AVIS *oui!*

PANDA

Illusion of Time (plus connu des RPG-maniaques sous le nom d'Illusion of Gaïa) est, à n'en pas douter, un digne successeur du légendaire Zelda. Les graphismes sont sublimes, la musique véritablement enchanteresse, et les différentes animations du héros sont de bonne facture. De plus, l'idée de pouvoir métamorphoser votre personnage dans les donjons apporte un plus intéressant, qui brise la monotonie d'utilisation d'un seul et unique personnage. Les traductions en français sont également d'un bon niveau et respectent en tout point la version originale. L'apparition du booklet est la seule ombre au tableau. Certes, il pourra aider certains joueurs bloqués (cela n'arrive que très rarement, la quête étant très dirigée), mais il réduira également considérablement la durée de vie du jeu pour les joueurs qui s'y référeront en permanence. Et ils seront nombreux, les fripons...

METAL WARRIORS

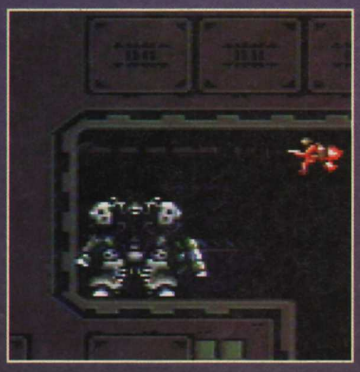
Metal Warriors pourrait être la suite de Valken tant leur principe de jeu est similaire! Amateur de blast, ferrailleurs en puissance, prévoyez des munitions!

Comme dans le célèbre Valken, vous êtes aux commandes d'un Battletech et devez remplir les missions qui vous sont imparties pour contrer les méchants. Mais Metal Warrior, lui, vous offre la possibilité de choisir parmi plusieurs robots différents. Certains volent, d'autres grimpent aux murs... Chacun est adapté à un terrain bien précis et possède plusieurs armes différentes. Le premier par exemple dispose d'une mitrailleuse, d'un bouclier et d'un sabre. De plus, vous pouvez bénéficier d'options, comme un lance-roquettes que vous fixerez sur son épaule. Lorsque votre Battletech affiche trop de dégâts, certaines armes ne fonctionnent plus! Dans ce cas, vous devez sortir de son habitacle, et vous dirigez alors un minuscule cosmonaute jusqu'à un autre robot. Dans chaque niveau, il en existe toujours au moins un de libre! Les niveaux et les missions sont variés. Ces dernières peuvent consister à libérer un otage, ramener un vaisseau dérobé ou même soutenir l'artillerie pour protéger un allié! Fini le sempiternel boss de fin de niveau...

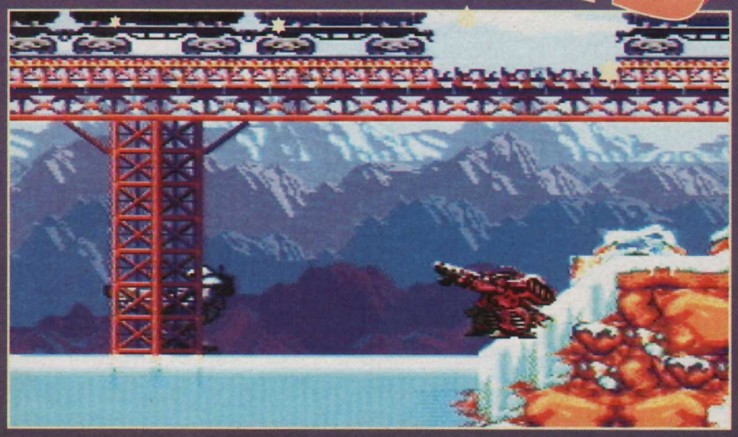
AVIS *oui, mais...*

PANDA

Metal Warriors reprend la plupart des éléments qui ont fait le succès de Valken, en y ajoutant quelques-uns de son cru, comme la possibilité de sortir du robot et d'en changer ou, en mode Versus, d'essayer de tuer votre meilleur ami. Malheureusement, ce jeu n'est pas aussi beau que son illustre prédécesseur. De plus, le mode 2 joueurs est un peu frustrant car il n'offre qu'une possibilité: un shoot en mode Versus... En attendant, il n'en reste pas moins un petit jeu sympa, qui plaira aux fans du genre!

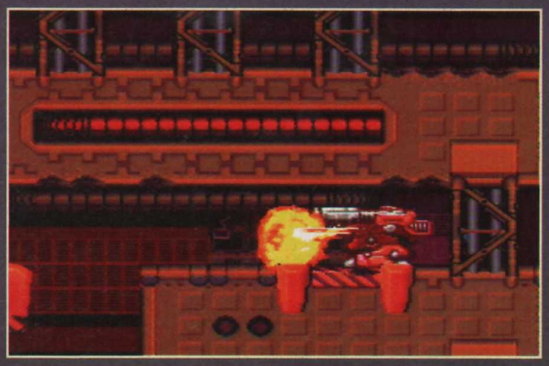


Chouette! un nouveau robot tout neuf et inoccupé.



Ce niveau est particulièrement difficile: il faut souvent sortir du Battletech pour actionner des ordinateurs.

En mode 2 joueurs, le jeu est très prenant.

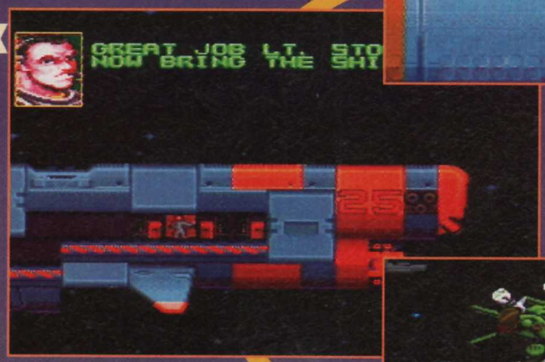


Le lance-flammes de ce robot arrête aussi les tirs ennemis.

PROTECTION RAPPROCHÉE

Une des missions que vous serez amené à remplir est la protection d'un gigantesque vaisseau. Mais vous pilotez un Mecha très lent, et il vous faudra être partout à la fois.

Il faut être vigilant pour ne pas se faire surprendre!



Vous devrez ramener le vaisseau à bon port.

L'ennemi est souvent en supériorité numérique.

AVIS non!

GIA

Moi, j'aime les jeux où on tire n'importe où, sur n'importe qui, sans s'inquiéter de la moralité de la chose. Mais ce Metal Warriors, non: les quelques trouvailles assez intéressantes (changements de Mecha à la Appleseed, options) ne suffisent pas à rompre la monotonie. A force de vagabonder dans les niveaux, on finit par les connaître par cœur. De plus, éviter les tirs ennemis est si aléatoire qu'on avance sans plus se donner la peine de le faire. Quant à la musique (techno), elle vous tape sur les nerfs. Si vous avez de l'argent à dépenser...

Ne vous y fiez pas: c'est le calme avant la tempête.

ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SHOOT-THEM-UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: 5

PRESENTATION 89%
De beaux dessins en guise d'introduction.

GRAPHISMES 79%
Ils ne sont pas de mauvaise qualité, mais on pouvait attendre mieux d'une Super Nintendo.

ANIMATION 85%
Le jeu n'est pas très rapide, mais, au moins, le scrolling est fluide et n'affiche aucun ralentissement.

MUSIQUE 77%
Vite oubliée...

BRUITAGES 82%
Ils sont assez réalistes, mais malheureusement trop peu diversifiés.

DUREE DE VIE 84%
La difficulté est bien dosée, et le mode 2 joueurs est sympathique.

JOUABILITE 88%
Les robots sont très maniables et se comportent fort bien.

INTERET 82%
Un jeu sympa, sans prétention, qui vous fera passer un bon moment, malgré quelques trouvailles mal exploitées.

SPIROU

A quand Lucky Luke dans un bon shoot'em up? En attendant le cow-boy solitaire, l'éditeur français, Infogrames, continue de puiser dans l'univers de la BD. Après Astérix, Obélix, Les Schtroumpfs et bientôt Tintin, voici leur nouveau jeu avec Spirou et Fantasio. Quand plates-formes, réflexion et shoot'em up se mêlent, l'aventure promet d'être passionnante.

Le Comte de Champignac doit présenter ses inventions au colloque de la recherche scientifique à New York. Cyanure, maléfique et ravissant robot qui rêve de dominer le monde, profite de cette occasion pour enlever le noble inventeur. Spirou part à sa recherche accompagné de Spip. Le petit écureuil est doté d'une panoplie d'animations en regard des actions de Spirou: on se croirait devant la télé. Ne cherchez pas à reconnaître l'histoire d'un album spécifique de Spirou et Fantasio, les différents tableaux sont inspirés de divers épisodes, dont les trois où Cyanure apparaît. Et décidément, les personnages et l'ambiance sont fidèles à l'esprit de la BD. Le jeu est divisé en deux grandes parties: l'une se déroule à New York, dans les rues, le métro, un magasin de jouets, une usine et sur les toits des gratte-ciel de la ville. L'autre partie, qui débute après un niveau de shoot'em up, entraîne le joueur en Palombie. Ce pays sauvage est composé de la jungle, de montagnes, de caves et de marécages. Cette aventure s'achèvera dans la base robotique et futuriste de Cyanure. Une vingtaine de niveaux au total, dans lesquels Spirou ne cessera de grimper, pousser des objets, glisser, nager, tirer, utiliser des objets et, à l'occasion, mettra sa matière grise à contribution. Spip lui montrera parfois sa route, Fantasio le renseignera entre les niveaux et le Comte libéré lui livrera quelques inventions de son cru. Le jeu est assez difficile et comporte plus de niveaux en mode Normal qu'en mode Facile.

Les marécages de la Palombie. Pour en sortir, il faudra trouver une des inventions du Comte: le super-engrais.

Il faut réfléchir pour ouvrir les grilles dans les catacombes. Allez, je vous le dis: rendez son œil à la statue murale.

SPIROU, C'EST FOU!

Il saute, il marche, il court, il grimpe, s'accroche aux plates-formes, utilise et déplace des objets. Vu le nombre de ses actions, on comprend la richesse de son animation.

Dans les rues de New York, Spirou grimpe sur les toits grâce aux échelles de pompier.

Dans le magasin de jouets, il pousse des caisses et monte sur des avions.

Quand Spirou court, il peut glisser à plat ventre s'il a pris suffisamment d'élan.

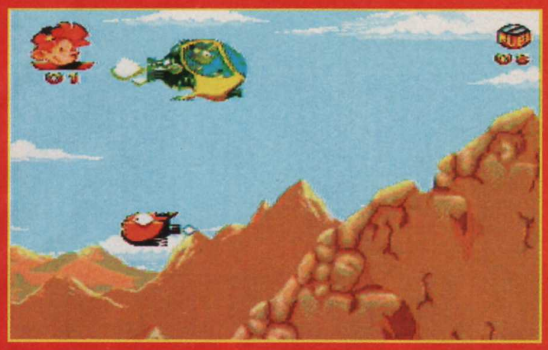
Il plonge, il nage et doit tirer sur les sous-marins robots ennemis.

Pour attraper les bonus situés en hauteur, Spirou peut voler, accroché à un ballon.

AVIS — oui!

ELVIRA

Ce n'est pas que je sois fan de Spirou et Fantasio, mon préféré étant le Marsupilami (hélas! Infogrames ne l'a pas fait aparaître), mais ce jeu me plaît! Tout d'abord parce qu'il est complet, avec des actions de plates-formes, de la réflexion et de l'aventure (pour utiliser les objets aux bons endroits ou résoudre de petites énigmes), et même un niveau de shoot'em up pour faire la transition. Avec cela, dans des niveaux graphiquement variés et à la difficulté bien dosée, on ne s'ennuie pas. En plus, la réalisation est plutôt réussie, même si les couleurs bavent un peu, ici ou là.



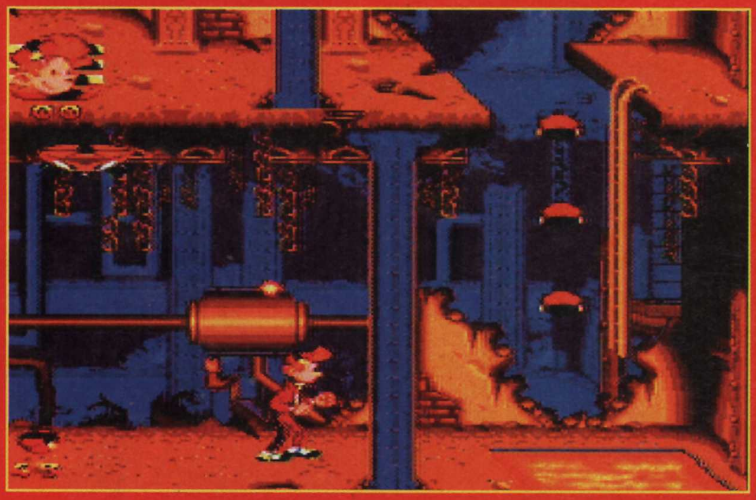
Entre les deux grandes parties du jeu, un niveau de shoot'em up change radicalement l'action. N'oubliez pas de refaire souvent le plein de super.

Le snouffelaire est un animal étrange qui amène les inventions du Comte de Champignac à Spirou.

AVIS *oui, mais...*

SPY

L'adaptation, très fidèle aux albums de Spirou et Fantasio est plutôt plaisante et les actions sont multiples mais je trouve que les graphismes ne sont vraiment pas réussis. Parlez-moi d'un Sonic ou d'une Légende de Thor aux graphismes soignés, précis et bien colorés et je dirais bravo mais là non, je bloque un peu: les contours sont flous et les couleurs bavent! Désolé mais la MD peut mieux faire! En outre, les jeux trop difficiles me mettent en rogne et Spirou n'offre aucun Continue... Trois vies de base pour un jeu comme ça c'est vraiment léger et ça gâche mon plaisir.



L'usine désaffectée, ses trous radioactifs, ses robots fous... Un endroit charmant.

LES INVENTIONS DE CHAMPIGNAC

Spirou, Spip et Fantasio doivent sauver le Comte de Champignac. Avec un tel objectif, les inventions du noble farfelu ne pouvaient être ignorées. Outre le Metomol, son arme de base, et le Sablotron, Spirou utilisera une fiole d'engrais très spécial pour se sortir de la jungle palombienne.

Cet espèce de sèche-cheveux est l'arme de Spirou. Nommé Metamol, l'engin dissout les robots ennemis.

Le Sablotron permet de transformer la roche en sable. C'est ainsi que Spirou trouve de nombreux passages secrets.

ÉDITEUR: INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

ACTION/PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 80%
Illustrations et textes en français introduisant l'histoire. Démos.

GRAPHISMES 83%
Des décors variés et sympa mais des contours qui bavent parfois un peu.

ANIMATION 86%
Bien fluide dans toutes les actions et un Spirou doté de plus de 300 phases d'animation.

MUSIQUE 78%
Différente à chaque niveau, elle se laisse écouter...

BRUITAGES 80%
Nombreux et bien rendus.

DUREE DE VIE 87%
Les jeux d'Infogrames ont la réputation, méritée, d'être difficiles. Tant mieux.

JOUABILITE 80%
Sans problème, si ce n'est pour s'accrocher aux plates-formes.

INTERET 85%
Un jeu au riche et varié, plutôt difficile, avec des héros de BD connus et fidèles à leurs modèles de papier.

SOCCER SHOOT

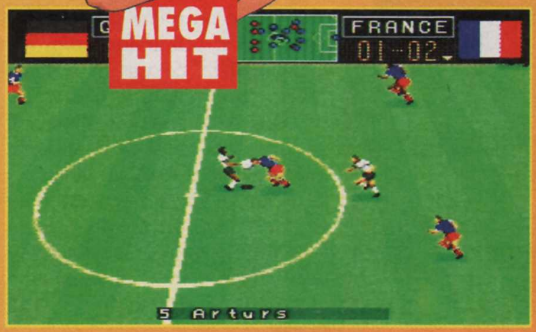
Le mode de représentation des corners est des plus classiques.

Un nouveau jeu de foot arrive sur Super Nintendo, qui s'annonce comme un hit! Il parvient même à innover sur certains points. Au point qu'un vieux routard du genre en a été étonné!

Comme dans la plupart des jeux de foot actuels, il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément, en équipe contre la machine ou en mode Versus. Mais avant de commencer un match, vous pouvez sélectionner le mode Entraînement. Il est très complet et vous propose plusieurs "épreuves": dribbler entre des plots, tacler, marquer un but sur un centre direct... Selon votre niveau de réussite, vous êtes accrédité d'un certain nombre de points. Vous avez aussi la possibilité de jouer en salle: dans ce cas-là, il n'y a plus de touches ni de corners, la balle rebondit contre les murs. Cela change complètement le jeu: pour dribbler un adversaire, on peut faire un "une deux" avec le mur, un peu comme au billard... Sinon, un terrain normal (avec du gazon bien vert) est prévu. Lorsque vous avez le ballon, quatre des six boutons du paddle peuvent vous servir à donner des effets différents dans la balle. De la passe courte au tir de trente mètres, tout est possible! Chose originale: lorsque vous recevez une balle, vous pouvez rater votre contrôle. En défense, en plus des tacles et des coups de coude, vous pouvez donner un rapide coup de pied, pour enlever le ballon des pieds de l'adversaire. Contre l'ordinateur en match amical, en Coupe du monde ou encore contre une sélection des meilleurs joueurs mondiaux, vous avez devant vous de longues heures de jeu en perspective!

Vous pouvez effectuer des changements dans votre équipe.

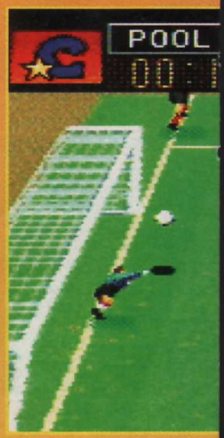
De temps en temps, l'arbitre nous rappelle qu'il existe.



La console a réussi un superbe contrôle orienté de la tête!

Après un beau centre, ciseaux de l'attaquant et... but!

Après un beau but, vous avez droit à un Replay.



AVIS — oui!

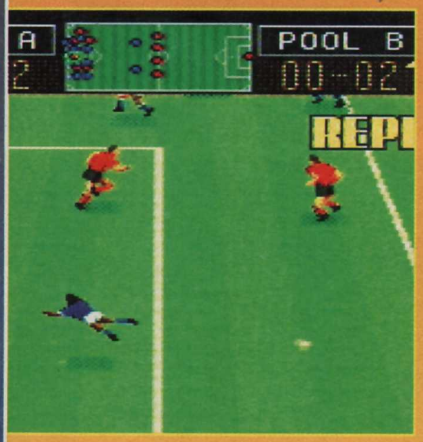
PANDA

J'aime les bons jeux de foot, et celui-là fait partie des tout meilleurs sur Super Nintendo. Les sprites des joueurs sont fins et bien colorés, l'animation est bonne, la réalisation impeccable. L'option de jeu en salle est vraiment très marrante: on tire n'importe où et, en rebondissant, la balle arrive comme par miracle dans les pieds de l'avant-centre! Le pauvre Marc a encore fait les frais de mon talent... A deux, c'est vraiment très fun: la prise en main est aisée et on arrive rapidement à construire de belles actions. Seul, le jeu est un peu plus difficile, car la console n'hésite pas à abuser des coups de coude... Quant à l'arbitre, il ne voit pas grand-chose!

Voici la terrible épreuve des tirs au but.

OTOUT

Lors des touches, une ligne en pointillé vous indique la direction que va prendre la balle.



Une jolie tête plongeante de l'avant-centre!

CE N'EST PAS SALLE!

Le foot en salle est vraiment un sport à part entière. Il vous faudra sûrement disputer plusieurs parties avant de pouvoir en saisir toutes les finesses.

Les graphismes sont assez bien rendus dans ce mode.

En voilà un qui a dû glisser sur une peau de banane...

Avant de devenir un grand champion, il faut s'entraîner.

AVIS oui!

MARC

Parmi les simulations de foot sur Super Nintendo, Soccer Shootout est mon petit préféré. Le mode d'entraînement, très complet, permet de se familiariser aisément avec les différentes actions (passes, centres, dribbles...), ce qui est primordial face à l'ordinateur. C'est un adversaire redoutable, voire décourageant pour les débutants. Cela dit, en mode 2 joueurs, on s'amuse beaucoup, surtout quand les deux adversaires sont à peu près de même niveau. Je regrette seulement que l'intelligence du gardien contrôlé par l'ordinateur soit limitée: il se prend parfois des tirs bêtement. Mais bon, Soccer Shootout est une valeur sûre. Vous ne serez pas déçu par cette cartouche. Panda, attention à la revanche!

ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

FOOTBALL
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 75%
Rien de spécial: les menus d'options sont clairs.

GRAPHISMES 90%
Les sprites des joueurs sont fins, bien colorés et très réalistes.

ANIMATION 85%
Le scrolling est fluide, assez rapide, juste ce qu'il faut pour un bon jeu de foot.

MUSIQUE 80%
Plus travaillée que dans la plupart des jeux de foot, mais rien de transcendant.

BRUITAGES 70%
A part deux ou trois vagues bruitages, c'est plutôt vide... Mais où sont les supporters?

DUREE DE VIE 90%
A deux, les parties s'enchaînent sans discontinuer... La console, elle, est un redoutable adversaire.

JOUABILITE 90%
On arrive facilement à maîtriser le ballon et l'on s'amuse à élaborer quelques actions.

INTERET 92%
Un grand jeu de foot qui risque de faire un carton auprès des amateurs du genre!

PETE SAMPRAS TENNIS 96

Manque de pot, Pete Sampras Tennis '96 sort sur Megadrive alors que le brave Pete n'est plus premier au classement ATP et qu'il s'est fait éliminer à Roland-Garros. Faut-il y voir un signe du destin? No comment!

Si la folie de Roland-Garros ne vous a pas suffi, si l'envie de smasher vous prend encore en plein milieu de la nuit, alors faites une partie de Pete Sampras Tennis '96. Vous aurez le privilège de jouer dans les baskets du champion en personne face à une ribambelle de tennismen "zé" women (sept au total), tous plus imaginaires les uns que les autres. Le contrôle de la balle est assez spécial puisque la trajectoire et l'effet sont mis en œuvre à l'aide du pavé directionnel. L'avantage, c'est qu'on peut recréer un grand nombre d'effets réalistes, comme le coupé ou le "top spin". Le désavantage, c'est qu'il est difficile de faire un tir croisé puissant en bout de course, car c'est aussi le pavé qui permet de déplacer le joueur. Comme la puissance du coup se règle également à l'aide du même pavé, les montées au filet sont souvent accompagnées de grosses patates involontaires. Heureusement que l'ordinateur n'hésite pas à reprendre les balles qui sont largement derrière la ligne de fond de court, magnanime – ou débile – qu'il est. Par bonheur, ce système de jeu apporte beaucoup de réalisme une fois qu'il est bien maîtrisé. Que ce soit sur la terre battue, le gazon, le quick ou les terrains "indoors", vous allez pouvoir balader votre adversaire d'un bout à l'autre de la surface. Mais tant qu'à faire, doublez et même quadruplez les plaisirs avec le système J-Cart, qui permet de brancher deux paddles supplémentaires directement sur la cartouche. C'est idéal pour faire des parties en double. En fait, c'est à plusieurs joueurs que Pete Sampras Tennis '96 révèle tout son potentiel. Les adversaires contrôlés par l'ordinateur utilisent des tactiques à base d'amortis, d'autant plus gênants que votre joueur a la fâcheuse tendance à smasher quand il ne le faut pas. En mode Multijoueur, ces problèmes disparaissent puisque chacun souffre des mêmes handicaps. Et puis, il paraît qu'il existe un personnage et même un court de tennis cachés. Arriverez-vous à les trouver?

AVIS *oui, mais...*

MARC

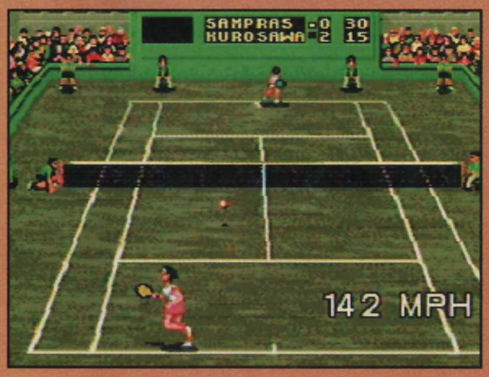
Autant vous le dire tout de suite, bien que la version 96 soit meilleure que la précédente, il est inutile d'avoir les deux cartouches. Malgré quelques améliorations (sprites, bruitages, qualité des joueurs), les deux versions sont trop proches l'une de l'autre. Pour ceux qui ne la connaissent pas, cette simulation de tennis est un peu difficile à maîtriser, mais elle offre de nombreuses possibilités. Il y a quelques bugs énervants, comme les tentatives de smashes avec la balle au niveau des genoux, mais les matchs sont assez réalistes. Pour parler franchement, je trouve plein de défauts à ce jeu et, pourtant, il a fallu qu'on m'arrache le pad pour que j'arrête! Va comprendre, Charles! Bref, ce jeu m'a bien amusé et c'est tout ce qui compte. A deux ou à quatre, c'est encore mieux.

THÉORIE PRATIQUE

En cours de jeu, jetez un coup d'œil aux statistiques pour corriger vos faiblesses.

Chaque personnage a un style de jeu différent, ne l'oubliez pas. Vous pouvez accéder à leur biographie dans le menu principal, cela vous aidera à faire votre choix. Evidemment, les femmes ont moins de puissance que les hommes, mais elles peuvent en surprendre plus d'un. Et puis c'est un bon moyen de modifier la difficulté du jeu. Essayez donc de battre Sampras avec Potter, par exemple!

Prenez le temps d'étudier chacun des huit joueurs proposés.

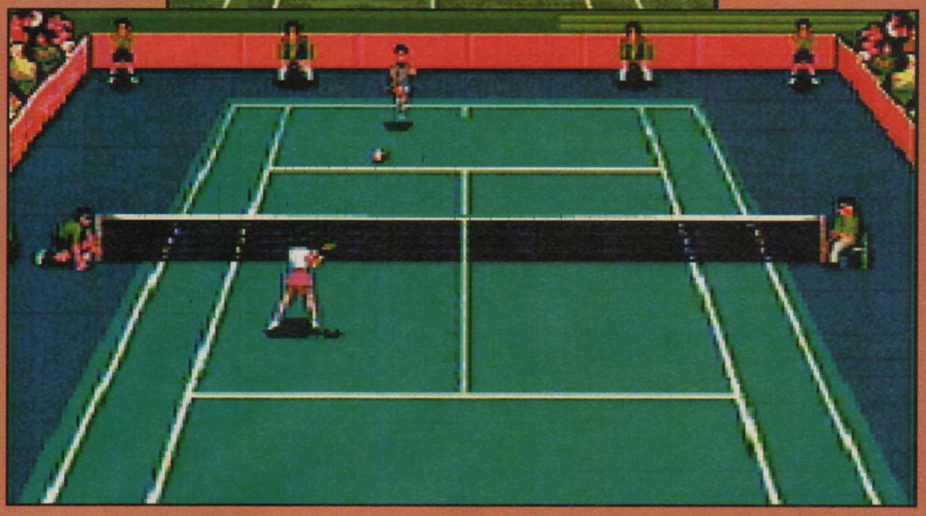


Comme sur l'autoroute, les balles les plus rapides au service se font flasher. 142 miles à l'heure, pas mal!

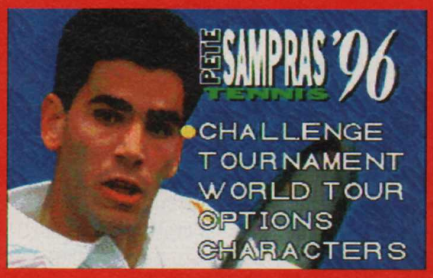
Les animations des personnages ont été soignées, comme le prouve cette petite jupe qui s'envole, dévoilant une culotte blanche. Croustillant!

Parfois, les joueurs montrent tout seul leur joie ou leur mécontentement. Dommage qu'on ne puisse pas le faire à volonté.

La surface rapide n'est pas très jolie. Enfin, ce n'est pas ça qui va gâcher le jeu.



Il y a quatre terrains (terre battue, "indoor", surface rapide et gazon) et même un terrain caché...



ÉDITEUR: CODEMASTERS
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE TENNIS
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
SAUVEGARDE: CODES

AVIS *pouite!*

SPY

Pete Sampras '96 est, sans conteste, l'une des meilleures simulations de tennis qu'il m'ait été donné de voir sur Megadrive. Les sprites sont de bonne taille, leur animation assez réaliste et l'ambiance est fortement empreinte de l'atmosphère qui se dégage des véritables matchs de tennis. Certes, les différences entre cette version et la version de base sont minimes, mais si vous n'avez pas la première version et que vous êtes amateur de la p'tite balle ronde, n'hésitez pas à foncer. Les Anglais auraient dit que ce jeu est... "addictive". La meilleure traduction que je puisse trouver est qu'il est accrocheur. Les matchs sont serrés et les sensations très bonnes. A voir et à avoir, surtout pour le jeu à quatre, particulièrement fendard...

ENCORE!

Un mode Replay permet de revoir les meilleures actions. Malheureusement, il ne montre que les dernières secondes du jeu, ce qui est particulièrement frustrant. C'est presque une chance si l'on peut revoir le dernier coup... Il est possible d'inverser l'angle de la caméra pour vérifier si la balle est fausse ou non.

Quelle magnifique envolée! On peut plonger en appuyant sur le bouton C.

Une petite séance de yoga entre deux échanges, rien de tel pour se mettre en forme.

En double, gardez votre côté sinon votre adversaire vous met une tôle directe. Il est sans pitié.

PRESENTATION	**70%**
Pete Sampras, sa vie, son œuvre, et des biographies des joueurs "virtuels".	
GRAPHISMES	**83%**
La foule, les terrains et les sprites ont été améliorés depuis la précédente version.	
ANIMATION	**75%**
Des ralentissements rares mais gênants. Les joueurs ont parfois des postures ridicules.	
MUSIQUE	**70%**
Rien à se mettre sous la dent, sauf durant l'intro. Remarquez, pour du tennis, il vaut mieux.	
BRUITAGES	**90%**
Parfois, le juge est obligé de calmer la foule tandis que les joueurs s'égosillent sur la balle!	
DUREE DE VIE	**88%**
Avec le mode 4 joueurs, cette cartouche n'est pas prête de finir dans un placard à balai.	
JOUABILITE	**80%**
Le principe de contrôle de la balle est contestable, mais au moins le jeu gagne en réalisme.	
INTERET	**82%**
Pete Sampras Tennis '96 n'est pas le jeu de tennis parfait, mais il est réaliste et son mode 4 joueurs constitue un atout considérable.	

NBA JAM
★TOURNAMENT EDITION★

Rester insensible à une version de NBA Jam, c'est impossible. On goûte, et on aime. Reste maintenant à savoir si cette version 32X apporte véritablement du nouveau par rapport aux versions antérieures...

Certes, le choix des joueurs s'est considérablement étendu depuis la version de base, et vous pouvez à présent en changer lors des quart-temps. Certes, ces mêmes personnages ont à présent des caractéristiques chiffrées (et non plus en bâton), et sur certaines d'entre elles, leur fatigue a une incidence. Certes, des bonus ont fait leur apparition sur le terrain, conférant à vos joueurs des facultés exceptionnelles (comme le tir à trois points automatique ou le mode Turbo en continu). Certes, la version 32X bénéficie de zooms assez spectaculaires, et même si les joueurs se sont vu octroyer une grosse tête alors qu'ils n'avaient rien demandé, leur taille est appréciable. Mais franchement... franchement, vous ne trouvez pas que, dans son principe, ce NBA Jam a un petit goût de réchauffé?

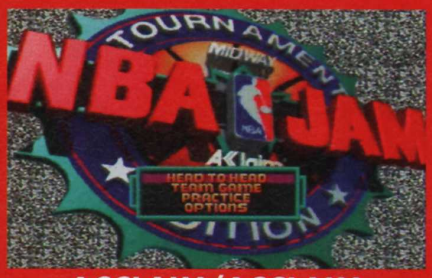
Les personnages au premier plan sont plus imposants que ceux à l'arrière-plan. Le principe de l'arcade est conservé.

Les écrans de statistiques indiquent le degré de fatigue des joueurs.

Une des nouveautés principales est l'apparition de ces icônes Booster.

Un mode Entraînement est apparu depuis la première version. Idéal pour s'entraîner au jeu de passe et aux smashes ravageurs.

Les smashes sont toujours de mise, et c'est bien ce qui fait l'intérêt de la série des NBA Jam.



ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: E
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/BASKET

PRESENTATION	**75%**
Un écran-titre plutôt travaillé, mais une présentation sans intérêt.	
GRAPHISMES	**90%**
Sprites de bonne taille, ambiance surchauffée dans les gradins.	
ANIMATION	**93%**
Belles décompositions de mouvements et jeu hyper speed. Les zooms sont spectaculaires.	
MUSIQUE	**70%**
Identique à celle des premiers NBA, et toujours uniquement pendant la présentation et la démo.	
BRUITAGES	**91%**
Un bel effort sur ce point. Les voix digitalisées sont nombreuses et l'ambiance en bénéficie.	
DUREE DE VIE	**87%**
Toujours aussi prenant que le premier épisode. Le jeu à quatre est incontournable.	
JOUABILITE	**93%**
Le pad est bien géré et les actions sont extrêmement simples à accomplir. Impeccable.	
INTERET	**90%**
Une cartouche qui apporte peu par rapport à la version initiale. On reste néanmoins sous le charme et la 32X se dote d'un bon jeu... Champagne!	

AVIS — *oui ou non!*

SPY

Amateur éclairé que vous êtes, voici qui pourra vous aider dans votre choix.
• Vous avez déjà NBA Jam TE sur MD? Difficile. Faites comme vous le sentez, mais sachez que seuls la taille des sprites, les zooms et la qualité sonore diffèrent. A votre place, je m'en passerais.
• Vous avez NBA Jam sur MD. Dans ce cas, foncez sur NBA Jam TE sur 32X.
• Vous n'avez aucune des deux versions? Foncez tête baissée, le jeu en vaut la chandelle.
• Vous n'avez pas de 32X? Tournez la page...
En 42 mots comme en 100, NBA Jam TE sur MD 32X est dans son principe une cartouche d'extension. Les développeurs ont repris le principe de l'arcade en intégrant nombre de zooms (absents des versions MD et SNIN), mais le jeu ne diffère pas fondamentalement du premier.

HOURS GAMES

TEL. : 20.78.06.80 FAX : 20.31.80.81

Vos jeux à prix Canon...

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z	289 F
DRAGON BALL Z 3	419 F
PHANTASY STAR IV	499 F
LA LEGENDE DE THOR	399 F
ECCO LE DAUPHIN 2	299 F
EARTHWORM JIM	399 F
MORTAL KOMBAT 2	339 F
STARGATE	399 F
SAMOURAI SHODOWN	349 F
NBA JAM TE	349 F
NBA LIVE 95	399 F
FIFA SOCCER 95	369 F
VIEW POINT	339 F
YU YU HAKUSHO	259 F
ROAD RASH 3	389 F
TRUELIES	389 F
STREET RACER	399 F
ASTERIX POUVOIR DES DIEUX	399 F
THEME PARK	399 F
TOUGHMAN CONTEST	TEL
WAYNE GRETZKY	399 F
SOLEIL	399 F
OSCAR	TEL
INDIANA JONES GREATEST	TEL
SPIROU	TEL
BATMAN AND ROBIN	TEL
X MEN 2	389 F
STRUKER	TEL

SUPER NINTENDO

INT.SUPERSTARSOOCER	429 F
DEMON CREST	379 F
RETURN OF JEDI	389 F
FINAL FANTASY 3	479 F
SUPER PUNCH OUT	399 F
ART OF FIGHTING 2	419 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
ROI LION	399 F
DONKEY KONG	359 F
MICKEY MANIA	339 F
EARTHWORM JIM	389 F
MEGAMAN X 2	379 F
BREATH OF FIRE	389 F
STREET RACER	369 F
NBA JAM TE	399 F
NBA LIVE 95	369 F
STARGATE	399 F
JUSTICE LEAGUE	399 F
JUNGLE STRIKE	TEL
HAGANE	TEL
WEAPONLORD	TEL
JUDGE DREAP	TEL
OGRE BATTLE	399 F
BUST A MOVE	389
FILLUSION OF TIME	419 F
UNIRALLY	419 F
THEME PARK	TEL

ACCESSOIRES

SONY JOYPAD	299 F
SONY JOYPAD (RIDGE RACER)	399 F
SONY MEMORY CARD	239 F
SONY SOURIS	399 F
SATURN JOYPAD	299 F
SATURN MEMORY CARD	349 F
SATURN MULTITAPE 6 JOUEURS	349 F
AD 29 TURBO (ADAPTATEUR SUPER NINTENDO)	89 F
MEGA KEY (ADAPTATEUR MEGADRIVE)	69 F

SONY PLAY STATION

CONSOLE PAL	**3499 F**
THOSHIDEN	499 F
RIDGE RACER	489 F
TEKKEN	499 F
STARBLADE	499 F
PARODIUS	479 F
KILEAK THE BLOOD	479 F
MOTOR TOON	479 F
RAIDEN PROJECT	499 F
PHILOSOMA	499 F
GUNNERS HEAVEN	499 F
BOXING ROAD	499 F
DARKSTALKER	499 F
JUMPING FLASH	499 F
GUNNER'S HEAVEN	499 F
ARC THE LAD	499 F
METAL JACKET	489 F
GUNDAM	519 F
RULE OF KEIBA 95	519 F
AQUA NOTE'S HOLIDAY	519 F
ACE COMBAT	499 F
HYPER FORMATION SOCCER	TEL
POWER PRO BASSE BALL 95	499 F
J LEAGUE WINNING ELEVEN	TEL

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z 5 (RPG)	489 F
CHRONOTRIGGER	499 F
CAPTAIN COMMANDO	449 F
FRONT MISSION	499 F
NOSFERATU	419 F
WONDER PROJECT	419 F
PRETTY FIGHTER	399 F
SAILOR MOON	499 F
CIRCUIT USA	TEL

NEO GEO CD

SUPER SIDEKICK 3	499 F
DOUBLE DRAGON	499 F
FATAL FURY 3	499 F
VIEW POINT	489 F
ALPHA MISSION 2	399 F
FOOTBALL FRENZY	399 F
KING OF FIGHTER 94	499 F
WORLD HEROES 2 JET	499 F

3 DO

PANASONIC FZ 10 PAL	**2799 F**
WING COMMANDER 3	369 F
GEX	369 F
SUPER STREET FIGHTER X	399 F
THEME PARK	369 F
SAMOURAI SHODOWN	389 F
RISE OF THE ROBOT	389 F
SHOCK WAVE 2	399 F
FLASHBACK	389 F
RETURN FIRE	389 F
MYST	399 F
WICKED 18	399 F
IMMERCENARY	399 F
NEED FOR SPEED	389 F
DEMOLITION MAN	399 F
FLYING NIGHTMARES	369 F
PYRAMID INTRUDER	369 F
KILLING TIME	369 F
POLICENAUTS	369 F
SLAM N JAM '95	359 F
DEADALUS ENCOUNTER	369 F
SPACE ACE	369 F

SATURN

CONSOLE EUROPE	**TEL**
CONSOLE PAL	**3299 F**
ASTAL	489 F
PANZER DRAGON	479 F
VICTORY GOAL	469 F
VIRTUA FIGHTER	489 F
DEADALUS	489 F
DAYTONA USA	479 F
PEBBLE BEACH GOLF	489 F
MYST	489 F
GOTHA	449 F
CLOCK WORK NIGHT	399 F
RAMPO	439 F
VIRTUAL HYDLIDE	489 F
GRAN CHASSER	499 F
PRETTY FIGHTER	499 F
BATTLE MONSTER	489 F
SHIN SHINOBI-DEN	489 F
PRO BASSEBAL GREAT	499 F
NHL STAR ROCKEY	TEL

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
HOURS GAMES 61, RUE DE LA MONNAIE 59800 LILLE

Nom : Prénom : Tél :

Adresse :

Code postal : Ville :

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	PRIX

Port : Console 50 F / autre 30 F — port

Règlement : ❑ chèque ❑ Mandat — total à payer

❑ C.B. n° _/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Titulaire :

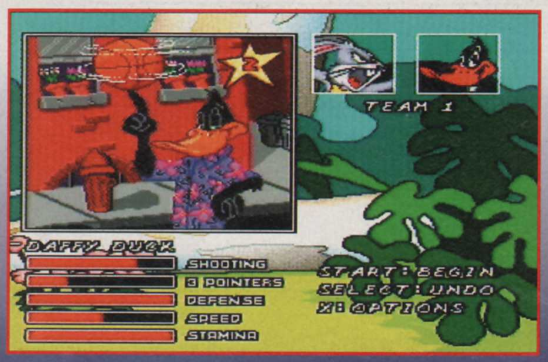
Expire : _/_/_/_/_/_/_/_/ Signature :

LOONEY BASKE

Les Toons débarquent en force du pays Acmé, et pas dans un jeu de plates-formes mais dans un jeu de basket, cette fois-ci. NBA Jam n'a qu'à bien se tenir!

Moi qui pensais qu'on n'allait pas revoir les Toons avant longtemps, les voici qui reviennent déjà, et dans un jeu de street-ball. Deux équipes de deux joueurs s'affrontent dans un match délirant. Tous ont des caractéristiques bien spécifiques, comme la vitesse ou l'endurance, et vous devrez donc veiller à sélectionner un duo homogène! Sur le terrain, on récupère des petits diamants avec lesquels on peut s'acheter des attaques ou défenses inédites. Les "effets spéciaux", lors des dunks ou des tirs à trois points, sont délirants: le Coyote attache le ballon à une petite fusée qui entre directement dans le panier, Daffy prend un marteau piqueur et provoque un mini-tremblement de terre pour empêcher les adversaires de marquer... Mais vous pouvez aussi essayer de prendre la balle des mains des adversaires ou encore vous amuser à les pousser un peu! Dès que vous avez le ballon, appuyez sur "L" ou "R" pour taper un sprint jusqu'au panier. Mais attention! certains Toons s'essoufflent assez rapidement! Leur forme physique est représentée par la tête du personnage, en bas de l'écran: plus il est fatigué, plus il tire la langue, et moins il est rapide! Vous pouvez jouer jusqu'à quatre simultanément si vous possédez un périphérique adéquat, ou tout simplement à deux contre la machine! Vous vous engagerez dans un tournoi où vous rencontrerez tous les autres Toons...
Des surprises en perspective!

Une attaque permet de changer de personnage. C'est pourquoi il y a deux Bugs Bunny à l'écran.



Le Coyote se sent invincible! Il est devenu tout rouge et son effigie trône au milieu du terrain.

LES DUNKS

Il y a de très nombreuses façons de smasher. Certaines ne sont pas très orthodoxes, mais il suffit qu'elles soient efficaces.

Le Martien utilise une hélice pour être sûr de faire un beau panier!

Sylvestre dépose la balle dans la raquette.

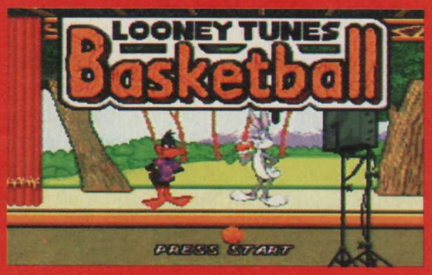
"Oh! j'ai cru voir un 'ro Minet!"

AVIS oui!

PANDA

Avec Marc, nous avons passé notre après-midi sur ce jeu... Pour vous dire s'il est prenant! Il est rapide, bien animé, les coups spéciaux sont délirants et reflètent au mieux l'esprit des Toons! Et puis, voir Sylvestre dunker ou Bugs faire un panier à trois points, ça fait plaisir. Moi qui n'aime pas trop les jeux de basket en général, j'ai été complètement conquis. Voilà donc un jeu qui n'a rien de réaliste, mais qui est une véritable partie de plaisir... Amateurs de pures simulations s'abstenir!

Y TUNES TBALL



ÉDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: LUDI MEDIA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

STREET-BALL
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 10
CONTINUE: –

UNE BONNE DÉFENSE

Il semblerait que le Coyote ait malencontreusement perdu la balle...

En début de jeu, un entre-deux décidera du joueur qui aura la balle le premier.

Ce cochon d'Elmer a électrocuté le Martien: encore une belle action qui tombe à l'eau...

Bugs risque de souffrir de petits maux de tête d'ici peu.

AVIS — *oui!*

MARC

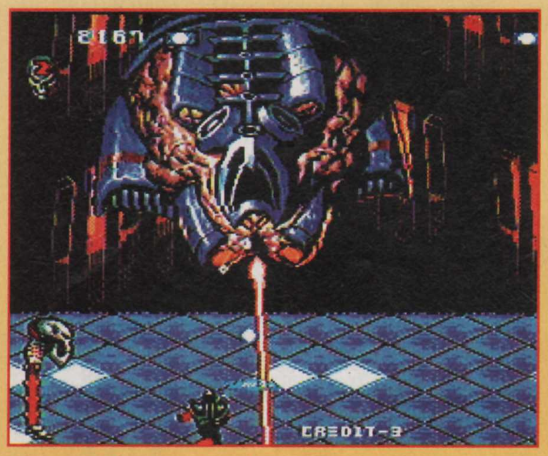
Quelle idée excellente d'utiliser des Toons dans un jeu de basket! Ça ne change rien à la jouabilité, mais j'en connais beaucoup qui vont choisir leur joueur en fonction de son look et non de ses capacités. Imaginez un peu: se mettre dans la peau de Bugs Bunny ou de Gros Minet pour faire un slam-dunk, c'est le pied, non? En plus, chaque personnage dispose de coups spéciaux en attaque et en défense tout droit tirés des cartoons. Allez, je me lance: Looney Tunes est plus cool que NBA Jam. Il est tout aussi intéressant et bien plus marrant. J'en connais qui vont hurler, mais attendez de jouer et comparez les deux jeux, vous verrez bien!

PRESENTATION	**85%**
Daffy et Bugs en train de discuter: rien d'exceptionnel...	
GRAPHISMES	**84%**
Les joueurs, bien représentés sur le terrain, sont très ressemblants!	
ANIMATION	**85%**
Rapide et fluide. Que demander de plus?	
MUSIQUE	**70%**
L'éternelle rengaine, celle qui ponctue les jeux de sport, insipide....	
BRUITAGES	**89%**
Ils soutiennent au mieux l'action et contribuent à lui apporter un bon grain de folie!	
DUREE DE VIE	**89%**
A deux, on peut jouer des heures durant sans s'arrêter une seconde.	
JOUABILITE	**92%**
Impeccable: les joueurs répondent à vos sollicitations au doigt et à l'œil.	
INTERET	**85%**
Un bon jeu de basket, très bien réalisé, qui se démarque de ses concurrents par son originalité.	

SKELETON KREW

Encore un jeu où la gâchette passe avant la discussion. De l'action, et, ensuite seulement, le bla-bla.

Cette fois, c'est sous la bannière de l'équipe du Skeleton Krew que vous allez casser du mutant psychotique, dans une ambiance malsaine, morbide et sinistre à souhait. Trois types d'exosquelette armés jusqu'aux dents vous seront proposés pour ce travail d'orfèvre: Joint, un tas de muscles (pour un exosquelette, ça peut paraître loufoque), Spine, "l'homme" du groupe, ultrasophistiqué, et Rib, "la femme" du Krew, hyper sexy (comme par hasard...). Seul, ou à deux simultanément, il faudra tout faire sauter sur six longs niveaux en 3D isométrique (comme dans View Point ou Syndicate). Avec ce large champ d'action, les guerriers disposent d'une liberté de mouvements très étendue, vu qu'ils peuvent se déplacer et tirer dans toutes les directions. Résultat: le joueur doit complètement réviser ses techniques traditionnelles de blast. Plus question d'opérer seulement sur un plan linéaire, car les ennemis déboulent maintenant de partout, et le maniement de vos armes s'en trouve, bien sûr, plus délicat. Mais une fois les bases assimilées, on avance aisément et sûrement.



Vous voici face à un boss intermédiaire du premier niveau. Il faut lui tirer dans les oreillettes.

UNE 3D BIEN EXPLOITÉE

Le jeu se déroule en 3D isométrique. Ce qui implique une certaine maîtrise de l'espace. On doit jouer sur la longueur, la largeur, mais aussi la hauteur.

Pendant que l'un tire sur les ennemis, l'autre le couvre.

Il faut tourner sur soi-même pour abattre les quatre affreux.

Deux à s'acharner sur un pauvre crapaud: un devant et un sur le côté. Quand on est lâche, on ne lésine pas sur les moyens.

Cette grosse brute peut toujours essayer de me trouer la carcasse, il vise au-dessus de moi, tandis que je vise ses pieds en toute tranquillité.

AVIS *oui!*

GIA

Skeleton Krew fait partie de ces jeux à la la vue desquels on n'a pas particulièrement envie de jouer: graphismes fades et baveux, maniement compliqué, atmosphère douteuse et musique lugubre. Mais, une fois le paddle en main, on se laisse prendre au jeu. Le maniement est vite maîtrisé, même s'il paraît un peu bizarre. Finalement, on s'imprègne de ce climat insalubre. Et, à deux, le jeu devient vite entraînant. Massacrer des aliens en duo est très réjouissant, à condition de ne pas tirer sur son coéquipier (ouin! Y a Spy qui me tire dessus!), car il pourrait mourir sous vos coups. En conclusion, Squeleton Krew est un bon petit jeu sur Megadrive, assez original pour être marquant.

Inutile de chercher où se cache le personnage. Il vient de mourir et sa place est matérialisée par la pastille en forme de tête de mort.

Pas la peine de chercher ailleurs, la sortie du premier niveau se trouve bien là. Il suffit de tirer.

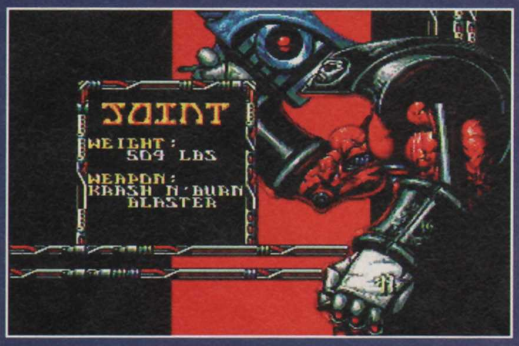
Le traître Spy tire sur la pauvre Gia. Ensuite, il viendra se poser en victime!

ÉDITEUR: CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

BEAT'EM ALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYEN
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 3 ET MOTS DE PASSE

VOTRE ÉQUIPE

On a le choix entre trois personnages. Rib et Spine ne sont pas très différents. Quant à Joint, s'il est plutôt lourd et lent, ses armes sont en revanche plus puissantes.



Joint.

Rib.

Spine.

AVIS *oui, mais...*

SPY

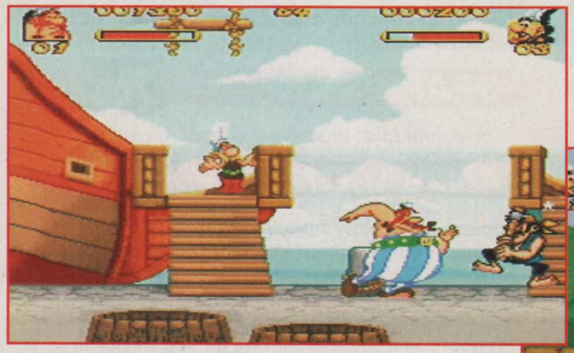
Ne vous laissez pas avoir! Avec ses petits airs de sainte nitouche, la miss Gia vous en met plein la tête pour pas un rond. Et vas-y que j'te tire dans l'dos, et vas-y que j'récupère tout l'argent. Vicieuse et coriace... Un peu comme le jeu d'ailleurs. Vicieux parce que sa prise en main n'est pas évidente (après une heure de jeu, tout ira bien). Coriace parce qu'il n'est pas si simple de finir tous les niveaux. Vous me direz que le système de Password aide bien à la tâche, et les Continues aussi. Mais les niveaux sont assez longs, et le jeu avec un partenaire plutôt difficile (n'est-ce pas, Gia?). A part cela, Skeleton Krew est un bon petit jeu, mais qui manque cruellement de musique.

PRESENTATION	**76%**
Un écran-titre, quelques démos et des écrans intermédiaires.	
GRAPHISMES	**76%**
Carrément laids et souvent criards.	
ANIMATION	**88%**
Bonne dans l'ensemble, mais quelques ralentissements interviennent en mode 2 joueurs.	
MUSIQUE	**65%**
Lugubre et tellement discrète qu'elle en paraît inexistante.	
BRUITAGES	**68%**
Ils concernent essentiellement le bruit des tirs.	
DUREE DE VIE	**86%**
Six niveaux et trois modes de difficulté. De quoi tenir assez longtemps.	
JOUABILITE	**86%**
Un temps d'adaptation sera nécessaire pour vous habituer à la 3D.	
INTERET	**88%**
Un jeu intéressant sur Megadrive, bourré de bonnes idées, mais qui aurait gagné à être davantage travaillé sur le plan des graphismes.	

ASTÉRIX ET

Après un premier jeu mettant en scène Astérix, Infogrames n'hésite pas à recommencer, avec cette fois-ci Astérix et Obélix. Dotés de caractéristiques différentes, les deux Gaulois partent pour un long voyage.

Le petit village gaulois que vous connaissez bien résiste encore et toujours à l'envahisseur romain. Excédé, César fait construire une gigantesque palissade autour du village pour empêcher les Gaulois de sortir. C'est mal les connaître: Astérix et Obélix décident de parcourir l'Empire romain et de ramener à César un souvenir de chaque pays qu'ils auront traversé. On retrouve plusieurs épisodes de la célèbre série à travers leurs aventures ludiques: Astérix en Hispanie, en Helvétie, aux Jeux olympiques, chez les Bretons, sans oublier un passage en Égypte. Les graphismes, les sprites et le gameplay en général sont très fidèles aux albums et regorgent de détails amusants. Vous jouez soit avec Astérix, plus petit mais plus agile, soit avec Obélix, grand, fort et gros (qui est gros!?). L'option deux joueurs simultanés rend le jeu bien plus facile, évidemment. Outre leurs actions variées (cf. encadré "Les Gaulois en action"), qui demandent pas mal de réflexes, et le timing à respecter, les deux Gaulois doivent passer une épreuve originale à la fin de chaque pays avant de récolter un mot de passe (youpi!). C'est ainsi qu'ils participent à un match de rugby, à une corrida et au "pillage" d'une banque suisse. En tout, 25 niveaux de jeu les attendent plus 12 tableaux-bonus, accessibles si vous collectez 10 étoiles par niveau. Plates-formes, bagarres et humour sont au rendez-vous.



En mode 2 joueurs simultanés, vous renaissez au même endroit tant que vous avez des vies.

Tous ces soldats sont un signe: le camp de Babaorum n'est pas loin.

Plus de douze tableaux-bonus différents vous permettent de refaire le plein de vies. Si vous avez collecté les dix étoiles du niveau, bien sûr.

AVIS *oui!*

ELVIRA

J'avais peur que ce nouveau jeu mettant en scène Astérix et Obélix ne soit trop semblable au premier épisode. Eh bien, non! Certes, les étoiles à collecter pour les tableaux-bonus et certaines options rappellent le premier jeu, mais, que voulez-vous, Astérix a toujours bu de la potion magique pour devenir invincible! On ne va pas lui faire boire du Coca pour varier bêtement les options... A part ces petits détails, c'est un plaisir de jouer avec Obélix ou à deux joueurs simultanément dans des niveaux aux graphismes aussi réussis. En plus, l'animation est au top niveau, l'action variée, le jeu difficile et plein de détails amusants. Une cartouche vraiment sympa et très fidèle aux albums mondialement connus de Goscinny et Uderzo.

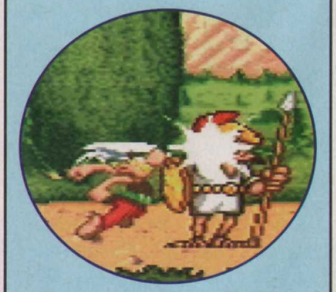
LES GAULOIS EN ACTION

Les deux Gaulois sautent, marchent, courent pour prendre de l'élan, assènent leurs fameux coups de poing et se gavent de potion, sanglier et autres nourritures locales des pays visités.

Nattes au vent, Obélix court sur le bateau pirate.

Un soldat se dissimule dans un bosquet et Obélix prépare son méga-coup de poing.

Un petit coup de potion magique rend Astérix invincible quelques instants. Le sanglier a les mêmes effets sur Obélix.



Sur la splendide route d'Athènes, Astérix s'entraîne déjà pour les JO.

OBÉLIX

Vous vous souviendrez longtemps de cette traversée de l'Atlantique sur votre petite barque...

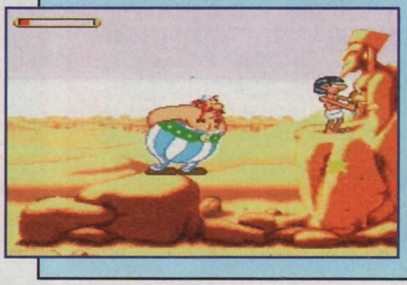
ALBUM PHOTOS D'UN VOYAGE

La Gaule, la Britanie, l'Helvétie, la Grèce, l'Egypte et l'Hispanie sont les différents points de chute des deux voyageurs gaulois. A chaque fois, la splendeur des graphismes impressionne, d'autant plus qu'Astérix et Obélix peuvent se promener sur deux plans et non sur une ligne fixe, comme dans tant de jeux de plates-formes.

Dans les rues de Londres, gare aux attelages. N'hésitez pas à grimper sur les toits pour récolter des bonus.

Admirez la magnificence d'Athènes dans le lointain.

Sur la route de l'Espagne, les Pyrénées recèlent de nombreux pièges.



Obélix et Astérix aideront les Egyptiens à construire une pyramide en trois mois pour que Cléopâtre gagne son pari contre César.

Ah! la forêt helvète, ses écureuils, ses soldats déguisés en troncs d'arbre...

Avant de quitter la Britanie, Astérix et Obélix doivent jouer au rugby et marquer des essais.

AVIS — oui!

MARC

Par Toutatis, ce jeu est dément! Astérix et Obélix, les plus irréductibles des Gaulois, prennent vie sur Super Nintendo. Infogrames a fait un excellent boulot de programmation, les sprites sont superbement animés et les décors sont fidèles à la bande dessinée. D'ailleurs, le jeu dans son intégralité est un brillant hommage à nos célèbres héros de papier. Les fans d'Uderzo retrouveront dans cette cartouche l'ambiance et l'humour des albums de leur enfance. Dommage que le niveau de difficulté soit si élevé. Dans un sens, c'est compréhensible, et Infogrames ne nous vole pas sur la marchandise. Les Romains vont donner du fil à retordre, même aux pros des jeux de plates-formes. D'un autre côté, les plus petits vont peut-être être frustrés. Mais qu'ils ne se découragent pas! Ce jeu est un petit bijou et, même s'il est parfois très difficile, il est tellement beau qu'on a toujours envie d'en voir plus.

ÉDITEUR: INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR: INFOGRAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION — 81%

Pas de démo, mais une présentation marrante et fidèle à l'intro des albums de Goscinny et Uderzo.

GRAPHISMES — 88%

Un vrai régal pour les yeux, et bourrés de détails soignés qui font la différence.

ANIMATION — 88%

300 phases d'animation par personnage et une bonne variété de positions pour les personnages secondaires.

MUSIQUE — 81%

Des thèmes adaptés au pays traversé. Sympa.

BRUITAGES — 88%

Très bien rendus, ils tiennent une part importante dans le jeu.

DUREE DE VIE — 88%

En mode Facile, c'est dur; en Moyen, c'est carrément balèze; imaginez en Difficile...

JOUABILITE — 84%

Pas de problème si ce n'est la configuration du paddle, qui aurait pu être optimisée.

INTERET — 88%

Fidèles aux albums, les aventures d'Obélix et Astérix s'avèrent passionnantes et difficiles.

PAC MAN 2 THE NEW ADVENTURES

Pac Man est une nouvelle fois le héros d'un jeu vidéo. Il n'y "gloutonne" pas des fantômes, comme au tout début de son histoire ludique, pas plus qu'il se transforme selon les embûches comme dans son précédent jeu d'action-réflexion.

Cette fois-ci, il évolue tout seul comme un grand à l'écran et vous ne dirigez qu'un lance-pierres! Eh oui, vos possibilités sont limitées: vous pouvez diriger le regard de Pac dans les quatre directions, et donc l'inciter à avancer vers différents endroits, et vous pouvez tirer avec un lance-pierres partout où vous le désirez. C'est en conjuguant plusieurs actions de la sorte que Pac agit comme vous le souhaitez et accomplit ses missions. De la quête de lait pour son bébé à la cueillette des fleurs en haute montagne en passant par un périple en ville et à l'usine, Pac ne reste jamais longtemps chez lui pour se reposer. A force d'essayer différentes actions, on finit par comprendre son mode de fonctionnement: tirer sur Pac le met en colère et le rend plus courageux qu'à l'accoutumée; tirer sur le chat ou le chien est en revanche une action néfaste qui le fera fuir devant les animaux...

Le concept d'un tel jeu est très original mais quelques aides de jeu n'auraient pas nui...

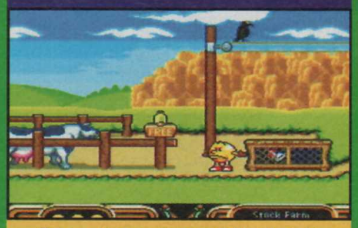
Cette carte vous indique les différents lieux des missions de Pac Man.

Ne jamais perdre de l'altitude en deltaplane reste la règle prioritaire.

Tirez sur les pommes pour les faire tomber: Pac les adore. Mais évitez de toucher le chien...

COMMENT FAUT FAIRE ?

Comme il est énervant, l'ami Pac! Il faut se creuser la tête et tout essayer pour l'amener à accomplir ses missions. Ces quelques trucs pourront vous y aider...


Pour attraper la bouteille de lait, tirez sur le corbeau. Celui-ci viendra saisir Pac et fera du même coup tomber la bouteille sur le sol.

Pac est un trouillard qui refuse de sauter sur ces instables plates-formes: énervez-le en lui tirant dessus et il finira par sauter enfin.

La boule jaune est enfin montée dans le wagonnet: utilisez le lance-pierres pour faire sauter Pac par-dessus les obstacles encombrant les rails.

AVIS

non!

ELVIRA

J'ai envie de shooter dans Pac pour le faire avancer où je veux! Je sais, la méthode est bourrin, et va à l'encontre de la subtilité de ce jeu de réflexion où l'on ne dirige qu'un lance-pierres... Enfin, subtilité n'est sans doute pas le mot juste, stressant serait plus exact: vous voulez que Pac aille à droite, un chien lui fait peur et il court à gauche... C'est pas grave, on recommence. Plus loin, une pierre lui tombe dessus et l'élimine du jeu... à chaque fois. C'est pas grave, je vais trouver la solution (le mettre en colère sans doute). Pac refuse de grimper dans le wagonnet? Dix fois de suite? C'est pas grave... Et bien si, ça l'est! Ça me prend la tête! L'idée est originale, certes, mais manque de nerf – et moi pas!

NAMCO/NINTENDO
PRIX: E
1 JOUEUR/RÉFLEXION-ACTION

PRESENTATION	**80%**
La famille Pac est passée en revue et de nombreuses démos expliquent le jeu.	
GRAPHISMES	**76%**
Ils sont simples mais plaisants et bien colorés.	
ANIMATION	**75%**
Celle de votre lance-pierres ne pose pas de problème. Le reste bouge aussi bien, mais tout seul!	
MUSIQUE	**77%**
Des thèmes sympa et entraînants.	
BRUITAGES	**81%**
Le jeu prend de l'ampleur grâce aux bruitages nombreux et variés.	
DUREE DE VIE	**80%**
Cinq missions qui prennent bien la tête si... vous résistez au désir de piétiner la cartouche!	
JOUABILITE	**76%**
Elle est correcte, mais comme il est pénible de recommencer cent fois pour trouver la solution!	
INTERET	**75%**
Un jeu au concept très original. Malheureusement, l'envie d'y jouer ne dure pas tant il prend la tête.	

NOUVEAU !

CYBER CAFÉ

CYBER CAFÉ est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes Babette ou Cindy. Mais ce n'est pas tout... tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin d'échanger des astuces, des mangas...

APPELLE TOUT DE SUITE LE :

36 69 00 09

P.S. : + de 500 nanas hyper-canons appellent chaque jour !

ADRIAN BAY - 3669 : 2,19/mn

MORTAL KOMBAT II

DÉTRUIS LE TÉLÉPHONE DE TA MÈRE !

Joue à Mortal Kombat par téléphone, comme sur ta console, et gagne des cadeaux hallucinants !

36 68 20 10

ADRIAN BAY - 36 68 : 2,19/mn

Ogre

Ogre Battle est un des rares wargames anglais sur SNES, et l'un des plus réussis! Simple à jouer, amusant, passionnant, si vous êtes un fan d'heroic-fantasy et de batailles épiques, ne le ratez pas.

Sous l'emprise de la démence, le sage Rashidi a assassiné le roi Gran et plongé dans le chaos le royaume de Zenobia. Depuis, aux côtés de la maléfique reine Endora, il fait régner la terreur sur le continent entier, réduisant en esclavage tous ses habitants. Ainsi naquit l'empire Zetegenian. Un quart de siècle après ces terribles événements, c'est à vous qu'incombe la mission de diriger les rebelles dans leur lutte contre l'empire et de gagner la confiance des habitants. Ogre Battle est un wargame, et le principe du jeu consiste à déployer dans plusieurs régions vos unités afin d'atteindre deux objectifs: libérer les villes du joug de l'empire et détruire le boss de la région. Evidemment, celui-ci dispose de ses propres troupes qui feront tout pour enrayer votre progression. Pour assurer une victoire totale dans une région, plusieurs facteurs entrent en compte. En tant que chef de la rébellion, c'est à vous que revient la tâche d'organiser les troupes. Les unités de base sont le guerrier et l'amazone. A chaque bataille, ces unités gagnent de l'expérience, montent de niveau et peuvent se transformer en unités plus puissantes comme celles des mages, des chevaliers ou des Walkyries. Celles-ci, à leur tour, peuvent monter de niveau et se perfectionner. Ce gain de puissance ne mène pas forcément à la victoire car il faut aussi garder une bonne cote de popularité. Un style de jeu trop cruel vous fera haïr des habitants et vous ne pourrez pas accéder à des unités plus puissantes ou encore expérimenter les meilleurs dénouements du jeu (il y a plusieurs fins). Pour rester un rebelle aimé de tous, vous devez bien diriger les troupes qui combattent. Bien qu'elles attaquent seules, on peut leur indiquer de viser l'ennemi le plus faible, le plus fort, le plus vulnérable ou encore le leader. Cela permet d'épargner avec mansuétude les ennemis plus faibles. Une des clés du succès consiste à bien composer vos troupes en fonction des qualités de chaque unité et de leur alignement (bon ou mauvais). En général, il est bon de mettre au premier rang des guerriers et au second rang des jeteurs de sorts et des guérisseurs.

Quand les magiciens gagnent en expérience, ils acquièrent des sortilèges plus puissants.

Si vous transformez vos Walkyries en sorcières ("witches"), elles peuvent assommer les ennemis.

Carré D'as

Pour chaque ville libérée, vous aurez le droit de tirer une carte de tarot. Certaines vous porteront chance, d'autres sont maudites, mais toutes ont une utilisation. Généralement elles modifient les caractéristiques de la troupe qui a libéré la ville. Ensuite, vous pouvez réutiliser ces cartes pour faire pencher la balance en votre faveur lors des combats.

La carte Sun fait des dégâts sur les unités ayant un faible alignement, y compris les vôtres.

La carte du magicien libère une rivière de feu sur les ennemis.

AVIS d'enfer!

MARC

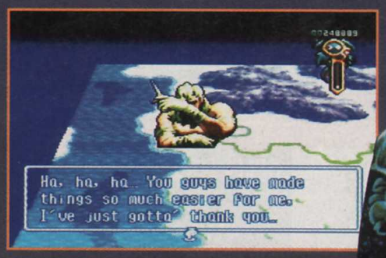
Cela fait longtemps qu'Ogre Battle existe en japonais et j'enrageais de ne pouvoir y jouer. Maintenant qu'il est en anglais (ce test concerne la version américaine), je découvre un jeu fantastique. Les graphismes sont superbes, l'interface de jeu très agréable et le système bien étudié. J'ai découvert plein de subtilités en jouant et je ne pense pas être au bout de mes surprises. L'histoire est intéressante, le scénario n'est pas linéaire et il y a plusieurs fins possibles, des villes et des trésors cachés. Le système des cartes de tarot, qui remplace en partie la magie, est génial. Franchement, je ne vois presque rien à redire à ce jeu, si ce n'est que j'aurais préféré pouvoir mieux contrôler les batailles. Mais bon, Ogre Battle est dément et je jette un pavé au premier qui me dira le contraire. Espérons qu'il sortira un jour en français.

Battle

En Formation

Pour gagner les batailles, il faut savoir composer ses troupes correctement. En général, il faut prendre des personnages du même alignement, mettre les guerriers devant et les jeteurs de sorts derrière. Un guérisseur est toujours très utile dans une troupe.

Le héros des rebelles (vous!) lance un sort de groupe quand il est situé à l'arrière-garde.



Selon votre style de jeu, le cours de l'histoire peut changer radicalement.

C'est à partir de cette carte de jeu que vous allez déployer vos troupes et libérer les cités.

Quand vous avez libéré une région, une autre bataille s'offre à vous. Plusieurs chemins mènent à la fin.

Le cycle du jour et de la nuit est pris en compte et influe sur les capacités de vos troupes.

AVIS — oui!

Ogre Battle est plus qu'un wargame ou un RPG, c'est un monument! Je le connaissais déjà dans sa version japonaise, et y avais passé de longues heures. Inutile donc de vous décrire ma joie lorsque la version américaine a débarqué à la rédaction. Malgré son âge, ce jeu n'a pas pris une ride, et reste unique en son genre. Au cours des combats, gérés à la manière d'un Final Fantasy, vous pouvez bénéficier de pouvoirs magiques, de niveaux d'expérience... Et, comme dans tout bon jeu de stratégie, la lutte pour le pouvoir et la domination de la région est la clé de voûte de cette aventure passionnante!

PANDA

ÉDITEUR: ENIX
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

WARGAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
SAUVEGARDE: PILE

PRESENTATION 95%
Le manuel et les deux cartes fournies avec le jeu donnent toutes les indications nécessaires.

GRAPHISMES 91%
Ils sont soignés à tous les niveaux du jeu. Les cartes de tarot sont particulièrement réussies.

ANIMATION 85%
Mode 7, effets de transparence, distorsion, tout pour donner vie à un jeu au demeurant statique.

MUSIQUE 83%
Le style de la musique est très orienté heroic-fantasy. Les mélodies sont enjouées.

BRUITAGES 86%
Les bruitages n'ont pas été négligés. Des voix digitalisées et des effets sonores convaincants.

DUREE DE VIE 92%
Accrochez-vous au paddle, ce jeu est coriace. De longues nuits blanches en perspective.

JOUABILITE 90%
Zooms, menus cachés faciles d'accès et bien conçus: l'interface de jeu est très ergonomique.

INTERET 93%
Ogre Battle est un wargame captivant, incontournable sur SNES, d'autant plus qu'il est en anglais.

FEVER PITCH SOCCER

Tiens, encore un nouveau jeu de foot! Ce doit être la saison qui veut ça: en ce moment, ils poussent comme des champignons... Malheur aux vaincus!
Fever Pitch Soccer est un jeu de foot à scrolling horizontal. On peut y jouer jusqu'à quatre "presque" simultanément. Je m'explique: lorsque deux joueurs font partie de la même équipe, ils ne n'apparaissent jamais en même temps à l'écran. Si le premier joueur fait une passe courte, c'est lui qui récupère la balle! S'il en fait une longue, c'est son partenaire qui l'aura. Un bouton permet d'effectuer des "coups spéciaux" tels que ballon enflammé ou tir à trajectoire "aléatoire"... Il est possible de donner de l'effet en tapant dans la balle. On peut aussi tacler, donner des coups de coude... la panoplie du vrai gentleman, quoi! Un seul tournoi est disponible, au cours duquel vous rencontrerez des équipes comme le Koweït et l'Iran... Quand c'est la console qui les manie, c'est une rude épreuve car la difficulté est très élevée. Un système de codes est prévu pour reprendre une partie en cours. Le terrain sur lequel vous jouez reflète les conditions atmosphériques inhérentes au pays dans lequel vous disputez le match.

Comme dans la plupart des jeux de foot, une option Replay est disponible.

Lorsque le gardien dégage, on choisit le point d'impact de la balle grâce à un viseur qui s'affiche à l'écran.

Les corners sont représentés de façon assez réaliste.

Pour tirer les penalties, il faut appuyer sur le bouton correspondant au moment où le viseur en mouvement se retrouve bien dans l'axe des cages.

Eh oui, l'avant-centre de l'équipe des Panda a encore marqué...

AVIS *non!*

PANDA

Nooon! Je n'ai toujours pas compris comment l'attaquant du Koweït qui a le ballon arrive à semer un défenseur français en ligne droite... Je n'ai toujours pas compris pourquoi, dès que deux sprites se croisent, je perds systématiquement le ballon. Je n'ai toujours pas compris pourquoi, quand mon joueur s'arrête pour ajuster un tir, la balle continue de rouler... Certes, le jeu est beau, certes, disposer de coups spéciaux est un gadget sympa, mais tout ça ne fait pas un bon jeu de foot! Surtout quand on voit les hits du genre testés dans ce numéro ou sortis récemment.

US GOLD/US GOLD
PRIX: E
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOT

PRESENTATION	**80%**
Simple mais efficace, même si elle reste un peu trop sobre à mon goût.	
GRAPHISMES	**90%**
Les sprites des joueurs sont beaux. Idem pour les terrains.	
ANIMATION	**89%**
Fluide et très rapide, voire trop d'ailleurs, sans aucun ralentissement...	
MUSIQUE	**60%**
Quand il y en a, il vaut mieux couper le son...	
BRUITAGES	**75%**
J'ai déjà entendu beaucoup mieux, mais il existe pire.	
DUREE DE VIE	**85%**
A deux on s'amuse, mais tout seul, c'est pas la joie...	
JOUABILITE	**79%**
Ce n'est pas vraiment au point. Prévoyez un Aspro, au cas où!	
INTERET	**75%**

On aurait pu croire à un gag: sortir un jeu très moyen alors que Nintendo et Konami nous offrent des hits! Osons US Gold!

36 15 VIDEOFIL

Pendant tout l'été

Posez vos questions en direct aux Maîtres du Jeu.
Consultez, 24H/24H, la plus grande base de données sur les jeux vidéo

et GAGNEZ

des PlayStation® SONY

Version Européenne officielle PAL

des CONSOLES

des JEUX VIDEO

des MANGAS

et des centaines de SUPER CADEAUX

Photo non contractuelle

Sur Minitel

36 15 VIDEOFIL

par téléphone

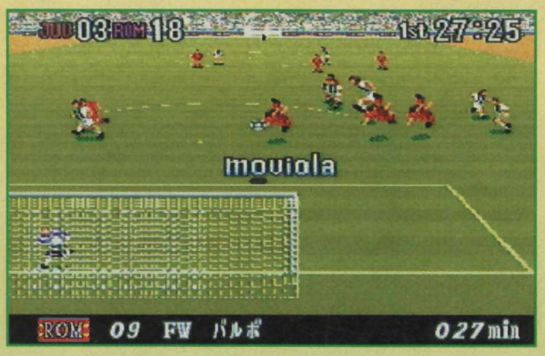
36 68 93 93

Vous pouvez aussi poser vos questions aux spécialistes des jeux vidéo, découvrir les trucs et astuces des meilleurs jeux et les infos nouveautés, consulter et recevoir par FAX toutes les informations professionnelles du marché des jeux vidéo, en téléphonant au :

36 70 93 93

MEDIAPROGRÈS 36 70 93 93 : 8,76 F, puis 2,19F/mn - 36 15 VIDEOFIL et 36 68 93 93 : 2,19F/mn

FORMATION SOCCER 95



Un but à la PA-P1! Une jolie bicyclette!

L'arbitre n'hésite pas à siffler un penalty.

Les jeux de foot prolifèrent, mais ce grand classique de la Super Nintendo, remis au goût du jour par Human, sort du lot. Plus encore que ses prédécesseurs, ce Formation Soccer est une réussite.

Formation Soccer 95 est un jeu de foot à scrolling vertical. Dans cette nouvelle mouture, vous choisissez une équipe du championnat italien, le Calcio. On peut jouer jusqu'à quatre en même temps. Il est possible de manier soi-même le gardien de but, ou de laisser la console s'en charger. Cette option, apparemment futile, se révèle en réalité très utile. Et, après plusieurs heures de jeu, on arrive à trouver des angles de tir impossibles à contrer par le goal automatique... De plus, le jeu est très complet: quatre tirs différents sont disponibles: une passe, un tir rapide pour faire des appels de balle, un shoot et un lob. Sur chacun de ceux-ci, vous pouvez facilement donner de l'effet par un mouvement de la flèche de direction du paddle. Lorsque vous êtes en défense, deux tacles sont disponibles, plus ou moins "appuyés". Le classique coup de coude est lui aussi au rendez-vous!

La danse del Panda...

On sélectionne une équipe du Calcio italien.

En fin de course, l'attaquant met le but sur un tacle glissé.

Le foot est un sport d'hommes! Ou de Panda pour l'occasion.

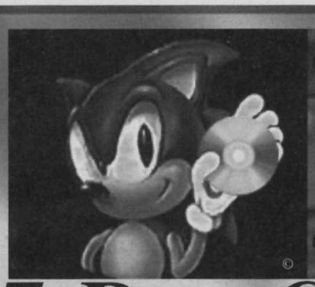
AVIS oui!

PANDA

J'ai toujours adoré cette série des Formation Soccer, et ce depuis le premier volet sur la NEC. Ce dernier innove réellement par rapport aux deux précédentes versions sur Super Nintendo. Le mode de représentation a changé, et vous êtes au plus près des joueurs. Ce qui donne une vision plus réaliste du terrain et une action plus rapide. L'ambiance sonore rehausse au mieux l'action avec les cris des supporters. Formation Soccer 95 vous entraînera dans de folles heures de jeu, et, à deux, c'est vraiment le meilleur toutes catégories confondues!

HUMAN/IMPORT
PRIX: E
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOT

PRESENTATION	**72%**
Un peu trop d'indications en japonais à l'écran, mais on s'en débrouille sans peine.	
GRAPHISMES	**90%**
Bien qu'un peu petits, les sprites sont beaux, et le mode de représentation très clair.	
ANIMATION	**89%**
Elle est fluide, plus rapide que dans les précédentes versions.	
MUSIQUE	**–%**
Il n'y en a pas pendant les matchs!	
BRUITAGES	**85%**
Très sympa, surtout l'ambiance "samedi soir", avec les supporters qui crient.	
DUREE DE VIE	**85%**
A deux, c'est "l'éclate totale", et seul on s'amuse bien quand même.	
JOUABILITE	**86%**
Pas de problème de prise en main, le précision est toujours de rigueur.	
INTERET	**92%**
Les Formation Soccer ont un charme particulier auquel je suis particulièrement sensible!	



EPROM

7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

Payez votre console en 2 ou 4 Mensualitées

4 6 3 4 2 4 1 6

Revendeur contacter nous au : 43 26 56 75 46 34 09 00

RER Luxembourg / St Michel - METRO : Clunny la sorbonne
BUS : 27 / 21 / 38 / 82 / 89
Taxi / Reebook / Adidas / Nike

Jeux Vidéo, Laserdisc Videos, PC Cd-Rom Goodies, Magazines Jap & Us

Nous reprenons et nous vendons de l'occasion

SONY PLAYSTATION

Console SEGA SATURN OFFICIELLE disponible

SEGA SATURN

SEGA - HITACHI - JVC

RULE OF KEIBA 95	FIN JUIN
AQUA NOTES HOLIDAY'S	FIN JUIN
GUNDAM	FIN JUIN
RAYMAN	FIN JUIN
PHYLOSOMA	CTC NOUS POUR DATE
ARK THE LAD	FIN JUIN (549 F)
ACE COMBAT	FIN JUIN (549 F)
HYPER FORMATION SOCCER	CTC NOUS POUR DATE
PAD SONY ORIGINE	249 FRS
PAD ASCII	329 FRS
PAD SUNSOFT	TEL
PAD NAMCO NEGCOM	390 FRS
PAD ARCADE HORI	579 FRS
PAD ARCADE ASCII	579 FRS
SOURIS SONY	329 FRS
MEMORY CARD SONY	239 FRS
CABLE PÉRITEL SONY	349 FRS

Des tonnes de jeux à des prix sympas !
Super Nintendo
PC CD Rom
Playstation
Megadrive
Gamegear
Gameboy
Neo Geo
Saturn
Jaguar
3DO
Mac
CDI
Nec

SHINOBI	22 JUIN
X JAPAN	CTC NOUS POUR DATE
BATTLE MONSTERS / GRAND CHASER	
VIRTUAL HYDLIDE / ASTAL /	
DAYTONA USA	
VIRTUA FIGHTER / MYST / VICTORY	
GOAL	
CLOCK WORK KNIGHT / GALE RACER	
PAD SEGA	299 FRS
PAD STI12	249 FRS
PAD ARCADE HORI	TEL
PAD ARCADE SEGA	TEL
VOLANT DAYTONA USA	TEL
CARTE SEGA FULL MOTION VIDEO	TEL
SEGA PHOTO CD KODAK	TEL
SEGA KARAOKÉ	TEL
QUADRUPLEUR SEGA	TEL
MEMORY CARD SEGA	TEL

OGENKI CLINIC EN VIDEO EN V.FRANCAISE NON CENSUREE

DES MILLIERS DE REFERENCES VIDEO DISPONIBLES

DES TONNES DE MANGA DISPONIBLES EN V.F ET EN JAP

DE VRAIES RAMICARDS A FOISON

Des quintaux de goodies :
DragonBall Z-Sailormoon-YuyuHakusho -Ranma 1/2
Street fighter - City Hunter - Saint seya - Gundam . . .

DRAGONBALL VOL 1 : LA LÉGENDE DE SHENRON	129 F	DRAGONBALL Z VOL 1 : A LA POURSUITE DE GARLIC	129 F
DRAGONBALL Z VOL 2 : LE ROBOT DES GLACES	129 F	DRAGONBALL Z VOL 3 : LE COMBAT FRATRICIDE	129 F
DRAGONBALL Z VOL 4 : LA MENACE DE NAMEC	129 F	DRAGONBALL Z VOL 5 : LA REVANCHE DE COOLER	129 F
DRAGONBALL Z VOL 6 :100 000 GUERRIERS DE MÉTAL	129 F	DRAGONBALL Z VOL 7 : L'OFFENSIVE DES CYBORGS	129 F
DRAGONBALL Z VOL 8 : BROLY LE SUPER GUERRIER	129 F	DRAGONBALL Z VOL 9 : MERCENAIRES DE L'ESPACE	129 F
DRAGONBALL Z VOL 10 : LE PERE DE SANGOKU	129 F	DRAGONBALL Z VOL 11 : L'HISTOIRE DE TRUNKS	129 F
CHRONIQUES DE LA GURERRE DE LODOSS VOL 1 :	149 F	CHRONIQUES DE LA GURERRE DE LODOSS VOL 2 :	119 F
CHRONIQUES DE LA GURERRE DE LODOSS VOL 3 :	119 F	CHRONIQUES DE LA GURERRE DE LODOSS VOL 4 :	119 F
RANMA 1/2 VOL 1:	119 F	RANMA 1/2 VOL 2:	119 F
KOJIROVOL 1:	149 F	BUBBLE GUM CRISIS VOL 1 : TINSEL CITY	119 F
DOMINION VOL 1 : TANK POLICE	129 F	DOMINION VOL 2 : TANK POLICE	99 F
MAPS VOL 1 :	119 F	MAPS VOL 2 :	TEL
USHIO ET TORA VOL 1 :	110 F	USHIO ET TORA VOL 2 :	TEL
SLOW STEP :	119 F	COBRA :	139 F
KEN : LE FILM (110 MIN / NON CENSUREE)	139 F	KEN VOL 1 : EPISODE SERIES TV	TEL
KEN VOL 2 : EPISODE SERIES TV	TEL	KEN VOL 3 : EPISODE SERIES TV	TEL
MACROSS : LE FILM (120 MIN / VF / NON CENSUREE)	139 F	STREET FIGHTER II : THE MOVIE	129 F

LOCATION DE LASERDISC En PAL / NTSC

PRIX VALABLES , SAUF ERREURS D'IMPRESSIONS PENDANT LA DUREE DE LA PARUTION , TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

Comment commander ? ? ? (Offre uniquement reservé aux Terriens)

TELEPHONE	TELECOPIE	MINITEL
DE 10 H 00 A 19 H 30 Non stop	24 H SUR 24 H	24 H SUR 24 H
46 34 24 16	46 34 09 00	36 - 15 CODE EPROM

46 34 24 16

BON DE COMMANDE
à renvoyer à : EPROM , 7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

COORDONNEES — REFERENCES — PRIX

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Téléphone : _____ Port : COLLISSIMO * + 38 F**
*Par chèque — Contre remboursement + 73 F**
** Ajouter 10 F par objet en plus (Hors console)TOTAL A REGLER

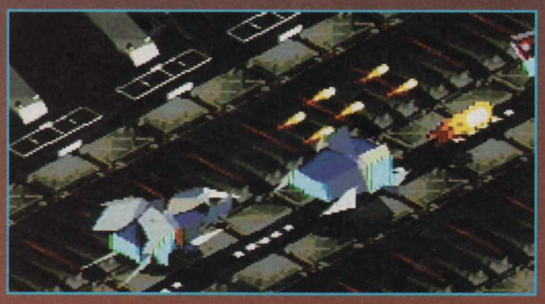
REVIEW

MOTHERBASE

Ce joli petit robot est l'un des boss intermédiaires du deuxième niveau.

Après une belle carrière sur borne d'arcade (voilà une dizaine d'années), puis une brillante conversion sur Coleco (qui date aussi), Sega a fait ses fonds de tiroir pour sortir Motherbase sur 32X.

Après l'excellent View Point sur Megadrive, l'extension de la 16 bits de Sega se devait d'avoir son shoot'em up en 3D isométrique. Motherbase (déjà édité à l'origine par Sega sous le célèbre nom de Zaxxon) arrive à point pour relever le challenge. Entièrement réalisés à l'aide de polygones, les graphismes paraissent curieusement désuets pour une console de la nouvelle génération. Au-delà de cet aspect rebutant, le jeu recèle une certaine originalité: il vous est possible de bénéficier des caractéristiques de certains vaisseaux ennemis que vous détruisez, entre autres d'une coque protectrice temporaire, ce qui annule l'effet des tirs ennemis pendant un certain moment. De plus, vous pouvez profiter de la puissance de feu des victimes, tel un parasite. L'un des thèmes du jeu est d'ailleurs basé sur les insectes, et nombre d'ennemis empruntent leur forme, tout comme votre vaisseau, d'ailleurs.



Voyez toutes les carcasses qu'il vous est possible d'endosser. On ne sait plus laquelle choisir.

En mode Versus, chacun doit tirer sur son partenaire pour gagner la partie. C'est barbare, mais le fun est assuré.

Ce premier boss est indestructible. Il faut tirer sur les côtés pour détruire la plate-forme qui soutient ce monstre, et ainsi le faire basculer dans le vide.

DES SAUTS UTILES

A l'instar de Mario, Motherbase donne la possibilité de sauter sur les ennemis. Mais, contrairement au plombier de Nintendo, vous pourrez voler l'enveloppe corporelle de l'adversaire. Petite démonstration en images.

Quand la carcasse prend cette allure, il vaut mieux la quitter avant de partir en fumée.

AVIS — *oui, mais...*

GIA

Lors des premières minutes de jeu, j'ai senti que j'aurais du mal à accrocher: graphismes plutôt moches (osons le dire!), difficulté décourageante (osons!) et ralentissements impardonnables (osons!), tout pour plaire. Mais, en y jouant plus assidûment, j'ai fini par découvrir des petits détails qui rehaussent l'intérêt de Motherbase. D'abord, le fait de prendre possession des vaisseaux ennemis est une idée lumineuse (quoique cruelle). Dès qu'une nouvelle carcasse pointe le bout de son nez, on se surprend à lui sauter dessus – bien sûr, ça ne marche pas à tous les coups. Et puis, le jeu à deux en mode Versus est très plaisant. En conclusion, si vous possédez une MD 32X et que sa ludothèque vous semble vide, vous pouvez essayer.

SEGA/SEGA
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION	**60%**
Un simple écran-titre. C'est un peu juste pour une "32" bits.	
GRAPHISMES	**71%**
Très loin derrière View Point sur Megadrive. C'est un comble, pour la 32X.	
ANIMATION	**72%**
Beaucoup de ralentissements, qui gênent parfois le maniement du vaisseau.	
MUSIQUE	**89%**
Très dance et techno, elle rythme l'action de façon honorable.	
BRUITAGES	**71%**
Presque inexistants...	
DUREE DE VIE	**85%**
Un jeu assez dur et coriace.	
JOUABILITE	**80%**
Il est difficile d'ajuster les tirs, et les déplacements sont assez délicats à cause des ralentissements.	
INTERET	**80%**
Malgré ses gros défauts, un jeu jouable grâce à une action trépidante et des trouvailles bien pensées.	

JUNGLE STRIKE

Dans Jungle Strike (la suite de Desert Strike), le bel hélico américain met une raclée aux affreux trafiquants de drogue qui pourrissent la jeunesse avec leurs méchants produits chimiques. C'est beau, non?

Jungle Strike est un shoot-them-up en 3D isométrique qui vous invite à diriger un hélicoptère équipé d'une mitrailleuse et de deux types de missile en quantité limitée. Son armure, très résistante, s'avère capable de supporter plusieurs tirs de roquettes. Le jeu est divisé en plusieurs missions, chacune comportant de nombreuses sous-missions. Vous devrez, entre autres, protéger des monuments historiques, libérer des prisonniers, attaquer des camps ennemis, détruire des radars, capturer des informateurs et protéger le président des Etats-Unis dans sa fuite. Par rapport à Desert Strike, deux nouveaux véhicules font leur apparition: un hovercraft et un avion furtif. Le premier permet de combattre à la fois sur terre et sur mer mais son armement se limite à des roquettes légères. L'avion furtif est rapide, dispose de munitions en quantité illimitée et est capable de raser un champ de marijuana en trois secondes avec ses bombes. Par contre, il est moins maniable que l'hélicoptère, et le risque est grand de s'écraser contre un pont ou un bâtiment si l'on vole trop bas. Pour réussir toutes ces missions difficiles, un copilote vous accompagne. C'est de lui dont va dépendre la précision de vos tirs. Plus loin dans le jeu, vous pourrez choisir de nouveaux copilotes en libérant des prisonniers de guerre. En fait, Jungle Strike est moins "bourrin" qu'il n'y paraît: contrairement aux autres shoot-them-up, il faut surveiller son niveau de carburant et choisir son itinéraire sur la carte en fonction des bidons d'essence et des caisses d'armement éparpillés dans la nature. D'ailleurs, compte tenu de la difficulté des dernières missions, seuls les fins stratèges auront une chance de s'en sortir.

Le président est sain et sauf!

Etudiez avec soin la position des barils de fuel et des stocks d'armement sur la carte.

Un bon équipier peut faire pencher la balance en votre faveur.

À VOILE ET À VAPEUR

En dehors de l'hélicoptère, utilisé à 80% du temps, certaines missions permettent d'emprunter des véhicules à l'ennemi. N'hésitez pas à le faire, ils sont généralement adaptés à la mission en cours. L'hovercraft est même indispensable pour passer sous le pont.

L'hélicoptère est maniable et bien armé.

L'hovercraft n'ayant pas de gros blindage, esquivez un maximum.

L'avion furtif n'est pas si discret, mais qu'est-ce qu'il inflige comme dégâts!

AVIS yeah!

MARC

La trilogie Desert, Jungle, Urban Strike est l'une de mes séries favorites et je suis ravi de voir Jungle Strike adapté sur SNIN. Les amateurs retrouveront avec plaisir leur hélico de combat face aux tanks et autres batteries antiaériennes. Mon petit plaisir, c'est de pourchasser les fantassins et les faire exploser à la roquette lourde. J'ai beaucoup apprécié l'avion furtif: il va vite et on largue des bombes sur tout ce qui bouge. L'hovercraft est moins sympa, il lui manque un gadget, type missile nucléaire. Quoi qu'il en soit, Jungle Strike est l'un des rares shoots qui fasse appel à votre matière grise. Par ailleurs, la difficulté est bien dosée, et un système de mots de passe bienvenu permet de reprendre chaque mission.

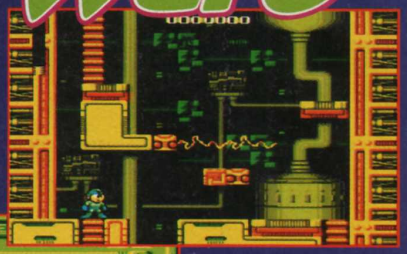
ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS
PRIX: D
1 JOUEUR/SHOOT-THEM-UP

PRESENTATION	**80%**
Le système de menu et la carte sont très pratiques.	
GRAPHISMES	**86%**
Les décors sont travaillés et colorés. Les perspectives en 3D sont correctes.	
ANIMATION	**79%**
Le scrolling est légèrement saccadé mais cela ne gêne en rien le joueur.	
MUSIQUE	**85%**
Dommage qu'elle ne concerne que la présentation du jeu.	
BRUITAGES	**86%**
Qu'il est doux, le bruit de la roquette qui explose dans la jungle...	
DUREE DE VIE	**90%**
Avec une difficulté élevée et neuf missions, Jungle Strike ne se termine pas facilement.	
JOUABILITE	**90%**
L'hélicoptère se conduit aisément d'une main. Impeccable!	
INTERET	**90%**
La conversion sur SNIN est réussie. Jungle Strike est un excellent shoot en 3D isométrique.	

MEGAMAN The Wily Wars

Quoi! Megaman arrive sur la 16 bits de Sega! Vite, je vais, je cours, je vole pour tester ce grand classique de la plate-forme sur MD. Ça va chauffer pour le Dr Wily!
[Quelques heures de jeu plus tard...]
Heu, personne n'a un cachet d'aspirine, siouplaît?

Les trois premiers Megaman de la NES ont été compilés et composent ce grand jeu de plates-formes sur Megadrive. Bravant toujours les lieutenants du Dr Wily dans l'ordre qu'il souhaite, Megaman évolue dans des niveaux de plates-formes aux multiples pièges avant d'affronter le boss du lieu en question et de récupérer ainsi une nouvelle arme pour son sous-écran. Chaque nouvelle arme acquise lui est utile dans un autre niveau, où il éliminera les ennemis beaucoup plus rapidement qu'avec son tir Buster de base. Hélas! il n'est point question de MegaBuster ou de tir concentré dans ces trois premiers Megaman antiques. De même, le petit robot ne peut se baisser – la glissade est tout de même possible dans Megaman 3. Dommage que l'adaptation sur MD n'offre pas quelques améliorations techniques, car c'est bien beau d'être fidèle aux jeux de la NES, mais l'intérêt s'en ressent... Avec ces trois jeux en un, le joueur aura beaucoup de fil à retordre pour éliminer 22 boss, soit 22 niveaux plus les combats finaux contre le Dr Wily. Mais cet apprentissage risque de dégoûter un peu les possesseurs de consoles Sega qui ne connaissaient pas encore Megaman. Dommage...

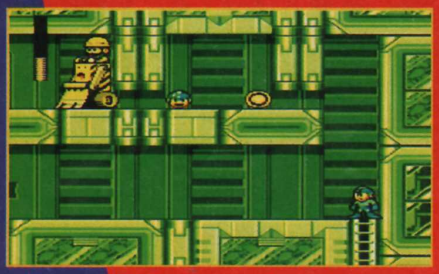


Comme son nom l'indique, le niveau d'Electman est très électrique.

Au début, vous avez le choix entre quatre lieutenants. Quand vous les aurez battus, quatre autres apparaîtront.

TROIS JEUX EN UN !

Les Megaman de la NES ont tous été adaptés sur SNIN de façon très correcte. Qu'on ne me dise pas qu'il n'était pas possible de les améliorer sur MD, c'est aussi une 16 bits, que diable! C'est encore Megaman 3 qui s'en sort le mieux. Normal.



Megaman 3: glissez pour attraper les bonus.

Megaman 1 et le niveau d'Ice Man. Vous dérapez tout le temps, forcément.

Megaman 2 et le chaud niveau d'Heat Man. Grimpez sur les pierres qui apparaissent par intermittence.

La tête dans les nuages dans le niveau d'Air Man.

AVIS — méga non!

Me faire ça, à moi, une fan de Megaman devant l'éternel! Moi qui me réjouissais de voir enfin le petit robot débarquer côté Sega, depuis le temps... Avertissement: que les possesseurs de MD qui ont juste entendu parler de Megaman ne jugent surtout pas ses aventures d'après cette cartouche! Les trois Megaman compilés sont les trois premiers de la NES et ils étaient presque mieux sur 8 bits... L'adaptation sur MD souffre de nombreux défauts de jouabilité et d'animation. En plus, les graphismes ont été à peine améliorés, avec quelques déformations d'écran et de vagues scrollings différentiels, mais c'est tout. Megaman ne méritait pas ça.

CAPCOM/GENEDIS
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	**64%**
Toute petite intro et pas de démo...	
GRAPHISMES	**70%**
Si vous aimez le rétro, vous apprécierez ces graphismes, si fidèles à ceux de la NES...	
ANIMATION	**68%**
Si vous vivez décidément dans le passé, vous aimerez les ralentissements, dignes des 8 bits.	
MUSIQUE	**77%**
Les thèmes des Megaman, néanmoins mieux rendus que sur 8 bits.	
BRUITAGES	**75%**
Très classiques et assez nombreux, ils sont correctement rendus.	
DUREE DE VIE	**80%**
Trois Megaman en un et une avancée difficile. Mais des sauvegardes!	
JOUABILITE	**66%**
Merci pour le léger temps de retard des commandes: c'est très pratique pour se manger les tirs ennemis!	
INTERET	**76%**
Enfin des épisodes de Megaman compilés sur MD! Une bonne idée, mais mal réalisée...	

Le premier importateur de produits Américains et Japonais

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

MasterCard VISA

Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN

DISPONIBLE

NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

VERSION au choix
- US
- Japonaise
- Française

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

JEUX
- CLOCKWORK NIGHT 2
- WORLDWAR
- RIGROAD SAGA
- RACE DRIVIN
- DARK SEED
- SHELLSHOCK
- GAKKONO KAIDAN
- LIGLOAD SAGA
- QUOVADIS
- et plus ...

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

SONY PLAYSTATION

DISPONIBLE

NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

VERSION au choix
- US
- Japonaise
- Française

OCTOBRE 95

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

JEUX
- FALCATA
- ACE COMBAT
- METAL JACKET
- DOKIDOKI
- EXTREME POWER
- V-TENNIS
- DRAGON BALL Z
- KINGFIELD II
- STRAIGHT GUYS
- SHELL SHOCK
- CYBER WAR
- PROWRESTLING

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

GOLDSTAR 3DO

DISPONIBLE

3DO PAL GOLDSTAR + FIFA

2990 F

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

ATARI JAGUAR

1 290 FRS
Garantie 1 an

Version française et américaine

JEUX
- T-MEK
- KART
- RAVMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTAISIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

JAPANIM'

NEW

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

- FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION
- DBZ POSTERS
- HEROES COLLECTION
- PP CARD, POWER LEVEL
- K7 DBZ PAL/SECAM
- et plus ...

JEUX 3DO

- ICE BREAKER
- 11 TH HOUR
- PANZER GENERAL
- FLYING NIGHTWARE
- DAEDALUS ENCOUNTER
- WING COMMANDER 3
- ALONE IN THE DARK 2
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR

Dispo. fin Août

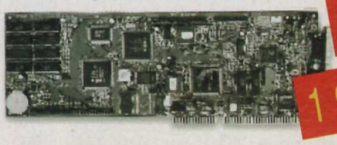
1 290 FRS
Garantie 1 an

PACK JAGUAR + CD ROM 2 490 FRS

JEUX
- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW

1 990 FRS

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
- Chèque • CB
- Contre remboursement

MasterCard VISA

Fax (1) 40.10.95.99

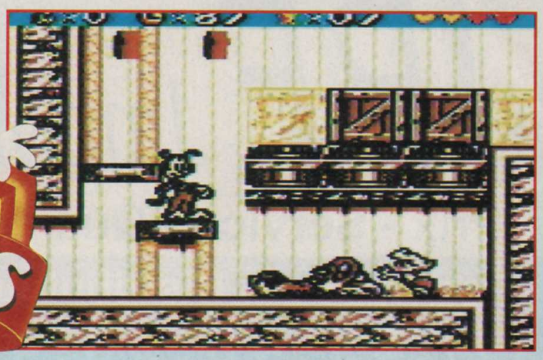
JPF *Import*
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

REVIEW

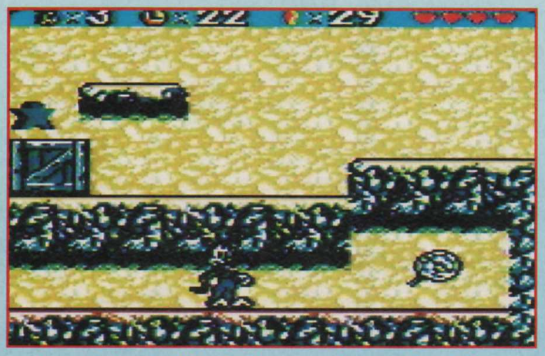
Dans ce petit jeu mettant en scène les Animaniacs, vous ne dirigez pas un mais trois personnages dotés de pouvoirs différents! Ce principe, qui n'est pas inédit, permet de pimenter ce jeu de plates-formes assez classique.

Yakko, Wakko et Dotie sont les trois rejetons de la famille Animaniacs. En visite dans les studios d'Hollywood, ils décident d'ouvrir une boutique d'objets souvenirs des plus grands films qu'ils connaissent. C'est ainsi que nos trois lascars explorent le studio d'Indiana Jones pour récupérer son légendaire chapeau, un studio western pour récolter l'étoile du shérif et le studio des "Vendredi 13" recelant le masque d'horreur de Jason. Chaque studio de cinéma est divisé en plusieurs petits sous-niveaux où tous les persos ont leur rôle à jouer. Yakko, l'aîné, peut tirer et pousser des caisses quand il ne tape pas sur l'ennemi avec son Jokari. Wakko, quant à lui, assène des coups de massue sur les pierres à briser, les catapultes ou les mèches des canons. Dote, la fille de l'équipe, envoie des bisous en forme de cœur qui paralysent quelques instants les destinataires! Selon les situations rencontrées, vous changez de perso avec le bouton Select: c'est facile et rapide. Au bout de chaque studio, la rencontre avec le gardien des lieux vous permettra de gagner ou non l'objet convoité. Un jeu mignon et bien réalisé.

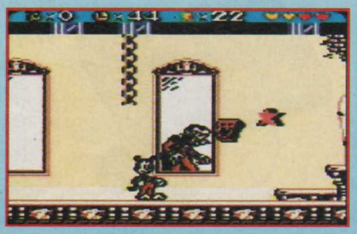


Si vous allez voir la petite fille, elle s'enfuira et son chien ange gardien la poursuivra: les objets derrière lui deviennent ainsi accessibles.

Entre chaque studio, vous pourrez gagner des vies en misant les étoiles glanées à la roulette.



Les miroirs de téléportation vous donnent le privilège de retourner... au début du niveau!



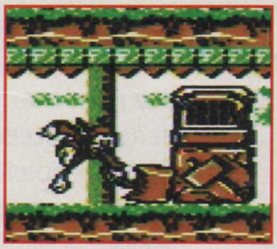
Certains détails sont sympa, comme le reflet du vampire dans le miroir du studio de l'horreur.

AVIS *oui!*

ELVIRA

Le principe de plusieurs personnages principaux, à la manière de The Lost Vikings, commence à être connu des joueurs... et il est toujours aussi appréciable! Sans lui, ce jeu ne serait qu'un banal jeu de plates-formes comme il en existe des centaines. Or ce n'est pas le cas: selon les embûches du lieu, vous devez souvent réfléchir pour choisir le bon personnage et effectuer la démarche ouvrant le passage. Et ne croyez pas que ces phases de réflexion sont simples comme bonjour: parfois, vous vous creuserez bien la tête, et c'est pour ces moments-là qu'Animaniacs est un bon jeu.

PORTRAIT DE FAMILLE



Wakko est un violent qui n'hésite pas à asséner des coups de massue à tout va.

Douce et fragile Dotie: comme toutes les femmes, elle cache sa force derrière un sourire séducteur...

Yakko est le plus grand et le plus fort! Son principal talent consiste à pouvoir bouger des caisses.

KONAMI/KONAMI
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	**83%**
Un beau tour d'écran SGB et des textes d'introduction en anglais très humoristiques.	
GRAPHISMES	**83%**
Soignés, avec le souci du détail, variés et basiquement colorés.	
ANIMATION	**83%**
Fluide dans l'ensemble mais pas vraiment rapide.	
MUSIQUE	**80%**
Différente pour chaque niveau et selon le personnage utilisé!	
BRUITAGES	**70%**
Très basiques.	
DUREE DE VIE	**77%**
On peut regretter le petit nombre de lieux à explorer.	
JOUABILITE	**85%**
Personnages faciles à permuter et obéissant au doigt et à l'œil.	
INTERET	**80%**
Sympa et plein de détails amusants, ce jeu de plates-formes plaira surtout aux plus jeunes et débutants.	

DOSSIER SATURN

GRAN CHASER

SHINING FORCE

VIRTUAL HYDLIDE

SAVAGE REIGN

PARODIUS

NIGHT TRAP

OBJECTIF SATURN!

SEGA au pays des 32 bits!

Le coup d'envoi du match Saturn/Playstation a été sifflé, et c'est Sega qui ouvre les hostilités en annonçant la sortie officielle de la Saturn pour la première quinzaine de juillet. Depuis la version import (sortie en novembre 94), le look a changé, le prix a quelque peu diminué, mais le soft a toujours la part belle. Chronique d'une sortie avancée...

La guerre entre Sony et Sega pour le prix comme pour la date de disponibilité de leurs consoles respectives prend des dimensions homériques. Tous les moyens sont bons pour brouiller les cartes de son adversaire, et les fausses informations savamment diffusées se succèdent. On se souviendra, par exemple, des informations techniques bidon distillées par Sony, Sega, ou d'autres encore pour tromper la concurrence, lors des débuts des deux consoles. On n'oubliera pas que Sega a soutenu obstinément que son bébé sortirait à la rentrée. Comme de bien entendu, tout le monde y a cru, et nous les premiers...

Juillet, 3 390 francs, c'est juré!

Au jour d'aujourd'hui, il est certain que la Saturn sera mise en vente officiellement à 3 390 francs (avec une manette et Virtua Fighter) lors de la première quinzaine du mois de juillet. Cette sortie avancée est due à deux choses. D'une part, Sega a toujours préféré, comme aux échecs, jouer les blancs, et donc sortir le premier, pour occuper le terrain. D'autre part, une sortie précoce permettra d'installer la console sur les étals des boutiques avant les fêtes. On aurait pu croire que Sony allait également avancer la sortie de sa console pour éviter de laisser une longueur d'avance à la Saturn. Il n'en est rien, semble-t-il. La sortie reste fixée à septembre, et la Playstation sera vendue, au dire des dirigeants de chez Sony, 500 francs moins cher que la console de Sega. Nintendo, roi de la politique du "wait and see", a fait des émules! Une politique qui peut se révéler à double tranchant. Mais ceci est une autre histoire!

La Saturn en orbite

Mais revenons à la Saturn... Cette console est munie d'un lecteur CD-Rom double vitesse et d'un port cartouche (destiné à emmagasiner la cartouche de sauvegarde). Ses capacités techniques sont particulièrement impressionnantes, et le hardware laisse une large place à la gestion de la 3D. Sega a également pensé à intégrer une place à l'arrière de la console pour y faire glisser une carte vidéo qui permettra, en son temps, de voir des films et des concerts sur cette console. Comme tout support CD qui se respecte, cette console est également capable de lire des CD photo ou audio. Il ne vous reste plus qu'à la brancher sur votre chaîne pour obtenir une qualité de son optimale. On remarquera que, à la différence de la Saturn japonaise, la console française est à présent toute noire, Sega étant soucieux de préserver l'unité entre ses différentes consoles (MD, SMS, MCD...). Le pad a également changé de tête, et l'ergonomie du premier a laissé place à un look plus futuriste. Pour ce qui est de la compatibilité, on constate que les jeux japonais ne fonctionnent pas sur la Saturn française et vice versa, mais le port cartouche de la console peut laisser augurer, d'ici à quelques mois, la commercialisa-

PLANNING DE SORTIE OFFICIEL

JUILLET
- Daytona USA, International Victory Goal
- Clockwork Knight
- Panzer Dragoon
- Manette + Virtua Stick

AOUT
- Panzer Dragoon
- Peeble Beach Golf Links
- Arcade Racer (volant)

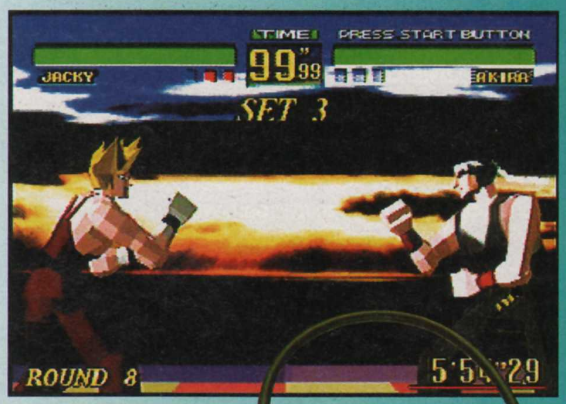
SEPTEMBRE
- Myst
- NBA Basketball
- NHL Hockey
- Bug
- Adaptateur Multiplayer
- Memory Card

tion d'un adaptateur. On remarquera également que, à la différence de la MD à l'époque, la version japonaise et la version officielle de la Saturn sont toutes les deux aussi rapides, ou presque, et que les deux consoles bénéficient du jeu en plein écran, à quelques exceptions près. C'est le soft qui fera la différence entre la Saturn et la Playstation. Sega, fort de son département arcade, annonce que la majorité de ses titres d'arcade (dont les tout récents Virtua Cop ou Sega Rally) seront convertis sur la Saturn. Aujourd'hui l'on dénombre déjà deux de ses titres phares convertis sur la Saturn: Virtua Fighter (vendu avec la console), et Daytona USA. Des titres très originaux comme Panzer Dragoon ont fait leur apparition, et il va sans dire qu'avec le potentiel de la machine, les développeurs vont bouleverser le monde du jeu vidéo. Les mois à venir seront particulièrement riches d'enseignements... Spy

LES JEUX

La force de Sega en matière de soft, c'est son département arcade. Ainsi, la console sera vendue en "bundle" avec Virtua Fighter. En outre, Sega annonce qu'avant la fin du mois de septembre onze jeux supplémentaires seront disponibles. Parmi ceux-ci, on retrouve Daytona USA, NBA Basketball, Myst, International Victory Goal, NHL Hockey 95, Bug, Clockwork Knight, Panzer Dragoon... sans compter les jeux des éditeurs tiers. Une pléiade de nouveautés qui confèrent à la Saturn un catalogue assez diversifié (quoique très axé sur le sport...). Le prix de ces jeux tournera autour de 450 francs.

Bug sur Saturn s'annonce comme un jeu de plates-formes étonnant.



Virtua Fighter est vendu avec la console. Une référence en matière de jeu de combat.

Le Multiplayer, disponible en septembre.

OUVRE-BOÎTE

Processeurs
- 2 Hitachi SH2 32 bits RISC (28,6MHz-50 MIPS)
- 1 Hitachi SH1 32 bits RISC (20 MHz-17 MIPS)
- VDP 1 32-bits Video Display Processor*
- VDP 2 32 bits Video Display Processor**
- Saturn Control Unit (SCU)
- Motorola 68EC000 Sound Processor
- Yamaha FH1 DSP Sound Processor

Mémoire
- 2 megabytes Ram
- 1, 54 megabytes Video Ram
- 540 kilobytes Audio Ram
- 540 kilobytes CD-Rom cache

Vidéo
- 200 000 polygones mappés/seconde
- 60 images/seconde
- 16,8 millions de couleurs
- Résolution: 320 x 224 et 720 x 576

Audio
- 32 canaux PCM (Pulse Code Modulation)
- 8 canaux FM (Frequency Modulation)

Configuration
- CD-Rom double vitesse
- Compatible CD audio
- Compatible CD photo (nécessite un disque de départ)
- Compatible MPEG Video (nécessite une carte vidéo)

**Gestion des sprites et des polygones; effet de rotation, de zoom, de réduction et de distorsion; placage de texture; Gouraud Shading.*

***5 niveaux de scrolling; 2 plans de rotation simultanés.*
Toutes ces informations techniques ont été communiquées par Sega France.

LES ACCESSOIRES

Différents accessoires sont d'ores et déjà prévus pour la Saturn. Les premiers à voir le jour seront le Virtua Stick (un pad spécial Virtua Fighter), un pad classique (puisque la console est vendue avec un seul pad), et un Multiplayer (pour International Victory Goal et les différents jeux de sport). Le volant pour Daytona USA (Arcade Racer) et la Back-Up Memory verront le jour avant septembre. Les dates de sortie de la souris et de la carte vidéo ne sont pas encore prévues. Aucun prix n'a été communiqué par le constructeur.

La Memory Card pour la Saturn, disponible en septembre.

RAY

Rayman se dévoile enfin aux yeux des joueurs de plates-formes en manque de hits. Une épopée originale et de très longue durée leur est offerte au pays du Grand Protoon. Sensations fortes garanties...

Le Grand Protoon assure l'équilibre de ce monde paradisiaque, mais hélas! M. Dark, être mystérieux et malfaisant, s'en empare et les Electoons qui gravitaient autour du Grand Protoon s'éparpillent dans la nature. Rayman est investi d'une noble mission: explorer toutes les régions de son pays pour délivrer les adorables Electoons.
Au début de son aventure, Rayman peut marcher, sauter, s'accrocher aux lianes et ramper mais il acquerra de nouveaux pouvoirs au cours du jeu qui lui permettront de se battre, courir, s'agripper aux rebords et même de voleter quelques instants, en faisant l'hélicoptère avec sa tête. Des élixirs magiques lui permettront également, à l'occasion, de se transformer en lilliputien, de faire pousser des fleurs ou de voler le long de tout un niveau. Grâce à ses nouvelles facultés, Rayman parvient enfin à explorer de fond en comble les premiers niveaux visités: eh! oui, les retours en arrière regorgent de surprises! Ce pays enchanteur est composé de six immenses régions, soixante-dix niveaux de jeu en tout, plus des zones de bonus si vous dénichez le magicien bien caché. Pour augmenter la puissance de Rayman, des options permettent d'accroître ses points de vie et la vitesse ou la frappe de son poing d'attaque. Compte tenu de l'ampleur du jeu, la sauvegarde est la bienvenue.

Les petits monstres des montagnes semblent de pierre. Ils se mettent en boule et dévalent les pentes à grande vitesse.

AVIS — oui!

ELVIRA

Autant vous dire que, depuis le temps qu'on en parlait, j'attendais ce jeu au tournant! Et je ne suis pas déçue du résultat: les graphismes sont fabuleux, la musique, variée, s'écoute à grand volume, la difficulté s'élève rapidement et chaque retour en arrière permet de nouvelles découvertes! Enfin un méga-jeu de plates-formes et, qui plus est, sur Playstation, avec les capacités techniques qu'on lui connaît. En cherchant bien, j'ai tout de même trouvé un reproche à formuler: les deux premiers mondes sont bien plus beaux que les suivants, qui sont moins colorés et proposent moins d'effets spectaculaires... Mais je chipote un peu, et je m'éclate beaucoup!

APPRENTISSAGE

Dans Rayman, l'apprentissage des actions est progressive, afin que le joueur ne soit pas surmené dès le début du jeu. C'est la fée Betilla qui le dote petit à petit de pouvoirs spécifiques. Son apparition est toujours suivie d'un petit niveau d'entraînement. Un système idéal pour une jouabilité optimale.

La première chose que Rayman apprendra sera l'attaque au poing. Selon les options ramassées, son poing sera plus ou moins puissant.

Bien plus tard, il pourra courir cheveux au vent.

Vous allez enfin pouvoir vous accrocher aux poignées vues dans les premiers niveaux! Demi-tour, marche!

Rayman peut avancer en rampant, grâce aux boutons disposés sur le flanc du paddle. Tout sert!

L'hélico permet à Rayman de franchir de plus grandes distances en sautant ou de descendre en douceur.

S'agripper aux rebords des plates-formes s'avère très utile.

MAN

Tapez sur les plantes pour qu'elles tombent sur la tête des ennemis. Ensuite, grimpez dessus!

Sensation de fun assurée sur les portées musicales très glissantes. Rayman se baisse pour éviter de heurter des notes.

Six cages d'Electoons doivent être trouvées par niveau.

AVIS *oui! oui! oui! oui!*

GIA

Que c'est beau, que c'est maniable, que c'est riche! Je suis encore sous le charme, abasourdie, l'œil hagard, la tête dans les nuages, béate. Grâce à la puissance de la Playstation, ce jeu est d'une beauté à couper le souffle. Les mélodies sont si mélodieuses et si agréables qu'on allumerait la console rien que pour les écouter. On joue, on joue, on joue, toujours avec l'envie d'aller plus loin, de découverte en découverte. Bref, si vous commencez, vous en prenez pour longtemps. La Playstation avait besoin d'un bon jeu de plates-formes, avec un personnage attachant et tout un univers à explorer. J'en ai rêvé, Sony l'a fait (non, je voulais dire: Ubi Soft l'a fait...). Avec Rayman, Sony s'est trouvé une mascotte formidable.

LES BOSS SONT LÀ!

Comme dans tout bon jeu de plates-formes, des boss interviennent dans chacune des six régions du jeu. Leurs animations valent le coup d'œil.

Ce boss moustique deviendra votre copain une fois battu. En attendant, il balance des étoiles blessantes.

Gare aux violents coups assénés par le boss musical. Qui a dit que la musique adoucissait les mœurs?

Au fond des caves vous attend un scorpion, au-dessus d'une rivière de lave.

Le timonier des montagnes bleues arrive sur son bateau pirate. La mer dans les montagnes?

Le photographe sert de Continue au milieu des niveaux les plus difficiles.

CHERCHEZ LE MAGICIEN

Notre homme se cache au fin fond des niveaux, dans les recoins les plus reculés. Si vous voulez sauvegarder la partie ou accéder à un tableau-bonus, mieux vaut avoir fait provision de Tings (les boules bleues) sur le chemin. En effet, celles-ci servent de monnaie.

Quand on voit son chapeau, l'homme n'est pas loin. Tel un lapin, le magicien sort de son propre haut-de-forme.

Le magicien vous permet d'accéder à des tableaux-bonus fourmillant d'options variées à récupérer en un temps donné.

Chez Joe, on s'amuse! Le dernier monde n'est pas loin et on apprend encore des trucs!

ÉDITEUR: UBI SOFT
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: N.C.

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: 5 + SAUVEGARDE (carte-mémoire)

PRESENTATION 77%

Option de configuration du paddle, écran-titre de base, une démo par monde.

GRAPHISMES 94%

Scrollings différentiels, couleurs par milliers, pluie, neige, brume, effets de déformation...

ANIMATION 95%

Rayman est doté d'une animation fabuleuse, très variée. Une fluidité parfaite.

MUSIQUE 96%

Un son de qualité CD pour les superbes mélodies du jeu.

BRUITAGES 96%

Environ 150 bruitages très bien rendus, des voix digitalisées et des interjections en anglais de Rayman!

DUREE DE VIE 98%

Environ 70 niveaux de jeu à la difficulté bien dosée plus une dizaine de tableaux-bonus...

JOUABILITE 96%

L'apprentissage progressif des actions permet une parfaite prise en main.

INTERET 95%

Un fabuleux jeu de plates-formes aux trouvailles originales et à la durée de vie incalculable!

RAYMAN

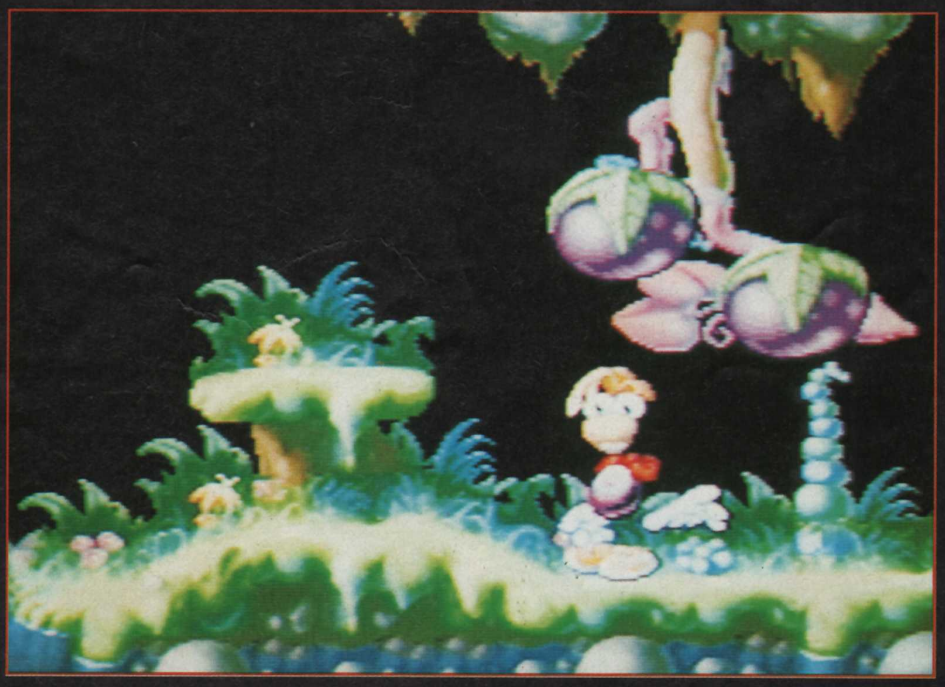
Voici près d'un an, Ludimédia nous présentait sur la Jaguar l'ébauche d'un nouveau jeu de plates-formes: Rayman. Servi par une grande originalité– pour l'époque - et des graphismes de qualité, ce jeu s'annonçait comme un grand hit. Sa sortie, prévue au départ pour Noël 1994, fut sans cesse retardée. Finalement, c'est sur la Playstation que Rayman a décidé d'apparaître. Rien ne sert de courir, il faut partir à point! Les possesseurs d'une Jaguar vont devoir encore attendre quelque temps... Ils en ont l'habitude!

Michel Ancel, père de Rayman, devant son rejeton et un kit de développement Playstation.

Rayman, sympathique personnage à la blonde houppette, est né du cerveau de Michel Ancel en 1992. A l'époque, Michel faisait partie des équipes de création d'Ubi Soft. Il dessine rapidement le personnage de Rayman et lui donne vie sur un Atari ST. Epaulé par Frédéric Houde, un programmeur également venu des équipes d'Ubi Soft, Michel définit l'esprit du jeu qu'il veut créer: un jeu de plates-formes haut en couleur, des graphismes à couper le souffle, des animations béton, de la fantaisie, de l'humour et, surtout, une grande jouabilité. La barre est placée très haut. C'est en 1994 que Ubi Soft craque pour ce sympathique personnage et décide de lancer la réalisation du jeu. Cependant, si les équipes de développement se trouvent à Montreuil, dans la banlieue parisienne, Michel Ancel et Frédéric Houde préfèrent jouir du soleil de Provence et demeurent dans leur bastion, à Montpellier. Deux équipes vont donc produire en complémentarité Rayman. Michel et Frédéric s'occupent, à Montpellier, de la programmation sur Jaguar et l'équipe de Ludimédia, basée à Montreuil, est chargée de traiter le côté artistique du jeu (animations, sons et graphismes) ainsi que son adaptation sur Playstation, Saturn et Megadrive 32X. En tout, ce sont plus de cinquante personnes qui s'occupent du projet Rayman. Par petits groupes, ils s'occupent de donner vie au jeu. Les moyens mis en œuvre sont très importants: le matériel qui a servi à créer la musique est digne des pro de musique. Séquenceurs, multipistes, "racks" d'effets en tout genre et synthétiseurs à gogo! Côté animation, les programmeurs ont misé sur la technique de l'animation modulaire. Elle permet d'élaborer des animations variées, plus nombreuses et donc plus fluides qu'avec les techniques habituelles. Enfin, quatre personnes se sont appliquées à travailler sur chacun des mondes de Rayman. Elles ont créé tous les niveaux du jeu: labyrinthes, passages secrets, emplacement des différentes plates-formes, synchronisation des attitudes du personnage en fonction de ses actions. Au final, Rayman est devenu le jeu que ses concepteurs avaient imaginé, c'est-à-dire une réussite!

Loin du soleil de Montpellier et du bon air de la Provence, voici l'univers impitoyable de Montreuil!

De gauche à droite: Serge Hascoët (design et gameplay), Frédéric Houde (programmeur), Michel Ancel (programmeur), Daniel Palix (directeur de la programmation) et Agnès Haegel (chef de projet).

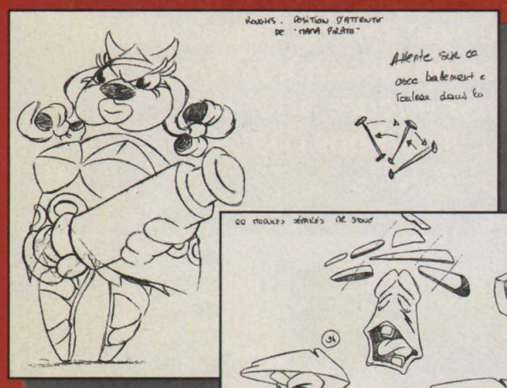


Premières images du jeu Rayman sur Megadrive 32X. Tout aussi coloré que les autres versions...

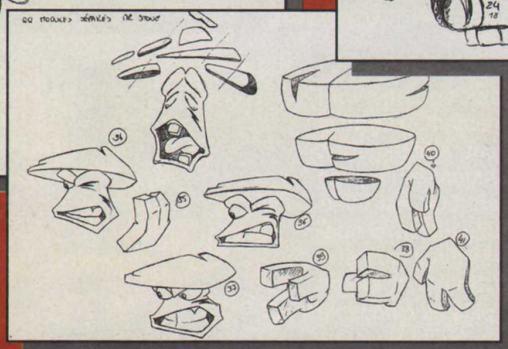
WORK IN PROGRESS

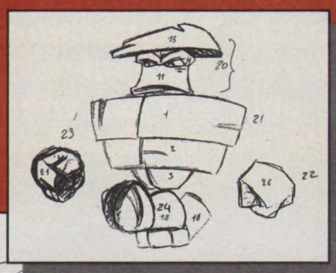
GRAPHISMES, PREMIÈRE!

Avant de se lancer dans la création des décors, des personnages et des animations, un dessinateur (Alexandra Steible pour le jeu Rayman) s'occupe de réaliser des "roughs" (ce qui signifie "brut" en anglais) et des modèles d'animations sur papier.



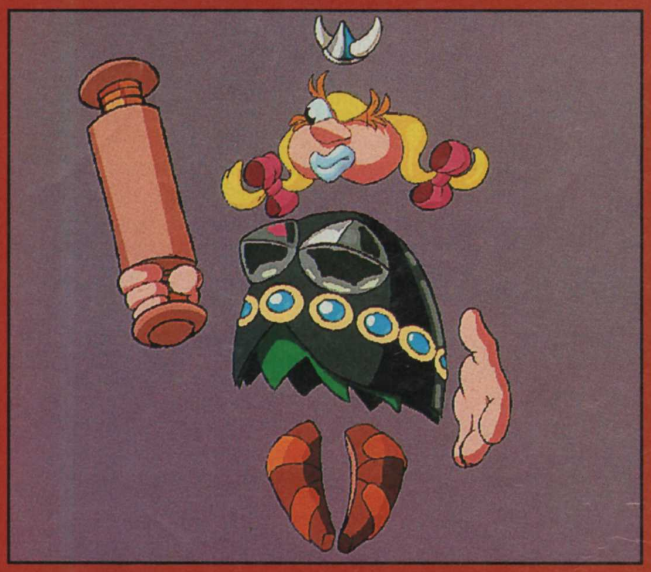
Mama Pirate a, elle aussi, bénéficié d'un travail très soigné.





Une fois les attitudes travaillées, on passe à la vue d'ensemble du personnage.

Chacune des attitudes de Mr Stone, un des boss du jeu, est étudiée dans ses moindres détails. C'est important pour la réalisation finale des animations.

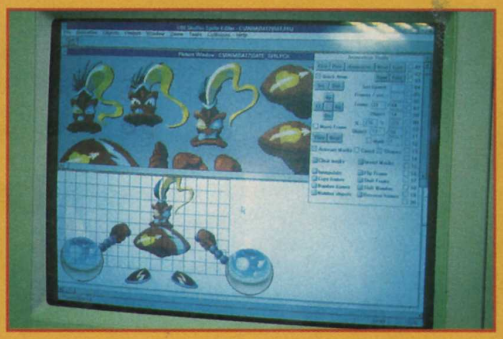


Voici le sprite final du personnage de Mama Pirate tel que vous le découvrirez dans le jeu.

GRAPHISMES, DEUXIÈME

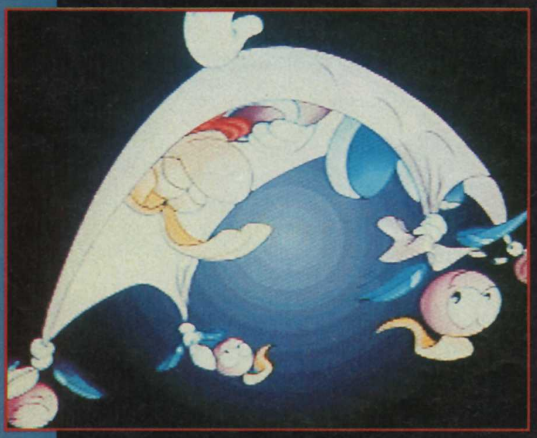
Une fois les dessins terminés et mis en couleurs, ceux-ci sont scannés pour être retravaillés sur ordinateur. Le grain du papier est très important. Certains dessins ont été réalisés sur du papier à fort grain, ce qui donnait, après scannerisation, une impression de texture très réaliste. Il faut savoir être malin quand on est programmeur.

Une table graphique est nécessaire pour obtenir des animations parfaites.



La grille permet des réaliser des animations au poil près. Dans le cadre en haut de l'écran, on aperçoit diverses attitudes du personnage sur lequel le graphiste travaille.

Une fois le sprite réalisé, il suffit de le placer à l'endroit voulu dans l'un des nombreux tableaux du jeu. C'est magique!



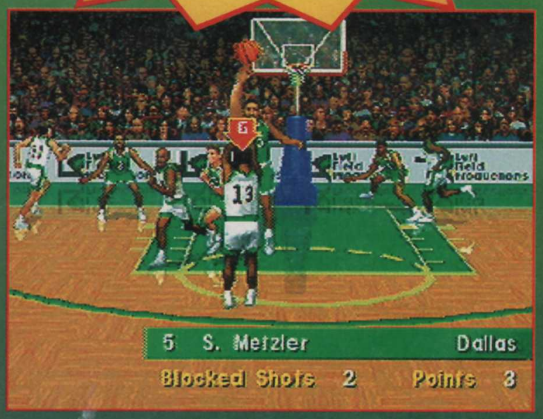
Dans la Jaguar, sur la gauche, vous apercevez une Eprom du jeu Rayman. Nous sommes ici sur le poste de travail du test des sons. Les courbes à l'écran représentent les "enveloppes" du bruitage.

SLAM 'N JAM '95

Sortez les Reebook et la 3DO du placard, voilà un superbe jeu de basket à vous mettre sous le paddle! Accrochez-vous à la raquette, car ça déménage sec... NBA Jam peut même aller se rhabiller.

Slam'n Jam fait très mal dès les premières secondes: après une démo détonante, le menu des options s'offre à vous, avec, à l'arrière-plan, des séquences filmées de joueurs en action qui vous en mettent plein la vue. Lors de la sélection des équipes, le présentateur vous plonge immédiatement dans l'ambiance... Tâchez de vous remettre de vos émotions, le jeu n'a pas encore commencé! Entièrement en 3D, Slam'n Jam met en œuvre des zooms avant et arrière sur vos personnages absolument vertigineux, sans aucune pixélisation. La réalisation est aussi époustouflante que celle de Return Fire. De plus, les règles du basket sont entièrement respectées: retours en zone, lancers francs, un vrai festival... Le tout sur des graphismes peaufinés dans le moindre détail, ce qui fait de Slam'n Jam un jeu hyperréaliste. Et le spectacle n'a pas été oublié: dunks, passes par-derrière et toutes sortes d'acrobaties démentes sont possibles. Vous pourrez même régler le niveau de sévérité de l'arbitrage et gérer le degré de fatigue de vos joueurs. Les options de simulation sont très complètes, et permettront au plus pointilleux d'entre vous de coller au plus près de ses envies.

Admirez les digitalisations qui défilent au second plan!



Et un joli contre, un!

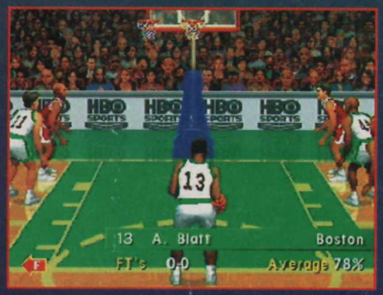
Les zooms sont à l'honneur du début à la fin du jeu.

Il y a du dunk dans l'air.

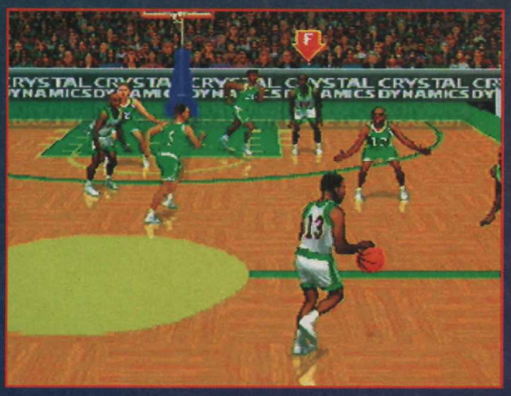
AVIS — oui!

PANDA

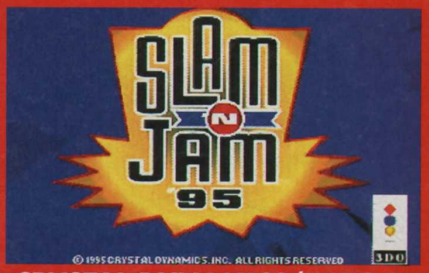
Slam'n Jam est à la fois la meilleure simulation de basket sur console qu'il m'ait été donné de tester, un jeu très impressionnant en matière de réalisation, et un véritable festival d'acrobaties! De plus, la 3D est utilisée à merveille... Ce jeu offre le meilleur compromis, à ce jour, entre arcade et simulation! Le seul petit truc qui m'embête, c'est que la bécane m'a infligé une mémorable pâtée. Je vous conseille donc grandement de jouer à deux, et ce seront alors des dizaines d'heures de folie assurées.



Après une faute, un petit lancer franc.



Le Panda s'est fait laminer par la console, mais s'est vengé sur Marc!



CRYSTAL DYNAMICS/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SIMULATION DE BASKET

PRESENTATION	92%
Superbe introduction, et séquences cinématiques se déroulant à l'arrière-plan des menus d'options.	
GRAPHISMES	91%
Beaux, réalistes, fins et colorés: un must!	
ANIMATION	90%
Aucun ralentissement: la fluidité et les zooms sont à l'honneur.	
MUSIQUE	85%
Quand il y en a, elle est vraiment superbe.	
BRUITAGES	96%
Déments! On entend même les semelles déraper et crisser sur le terrain.	
DUREE DE VIE	93%
Je n'ai pas encore réussi à battre la console...	
JOUABILITE	85%
Le jeu seul contre la console m'a ennuyé, mais à deux, que de parties en perspective.	
INTERET	90%
Les bons jeux sur 3DO sont diffusés avec parcimonie, mais quand on en tient un, ça fait très mal!	

GRAN CHASER

Gran Chaser est une nouvelle course... mais pas vraiment de voitures! Il s'annonce comme étant le digne successeur de F-Zero, avec 32 bits à la clé!

Après une petite introduction, trois modes de jeu s'offrent à vous: un mode Story, un Versus et un Time Trial. A deux, l'écran est splitté dans le sens horizontal de l'écran. Tous les moyens sont bons pour remporter la victoire: un peu de stock-car ou une rafale de missiles, au choix. Dans le mode Time Trial, il s'agit de choisir une course et un véhicule et de réaliser le meilleur temps possible, sachant que tous les engins ont leurs propres caractéristiques: rapidité, accélération, tenue de route... Dans le mode Story, vous incarnez un jeune pilote. Il faut terminer chaque course dans les trois premiers. Vous pouvez effectuer quelques réglages sur votre bécane: amortisseurs, moteur, freins... En course, trois angles de vue différents sont proposés. Il y a deux niveaux de difficulté – mais en Normal, vous n'avez pas droit à la sixième et dernière course! En plus, suivant ce degré de difficulté choisi, dans un même monde, le tracé de la piste change complètement. Ce qui nous fait un total de onze circuits! La conduite se rapproche de celle d'un aéroglisseur, mais vous disposez de turbo-jets. Ces petits réacteurs placés sur chaque côté de la machine vous permettent de rétablir votre trajectoire dans un virage! Il existe quelques astuces dans ce jeu: dans la dernière course, il y a un petit raccourci sans lequel je n'aurai pu finir le jeu! A vous de découvrir tous ces petits trucs. Je finirai en vous disant que Syd Mead a travaillé au design du jeu! C'est à lui que l'on doit, entre autres, le fameux Blade Runner à l'ambiance si spéciale...

AVIS — oui!

PANDA

Ce jeu m'a fait penser à F-Zero, à la différence près que Gran Chaser est très beau! Puis, par rapport à la "concurrence", il propose onze circuits réellement différents (pas de mode Miroir à la noix). On peut aussi jouer à deux en même temps... Voilà de quoi plaire à pas mal de gens! Vu le nombre de jeux actuellement disponibles sur Saturn, il serait dommage de passer à côté de celui-ci... C'est pour le moment l'un des meilleurs, même s'il se révèle un peu trop facile.

Le mode 2 joueurs est moins rapide, mais c'est compréhensible.

Vous disposez de missiles en nombre limité, et il faut récupérer les bonus pour reconstituer vos réserves.

HIGH SPEED

Certains passages sont très impressionnants par leur rapidité et leur beauté. En plus, il se dégage du jeu une ambiance très sympa!

Ce niveau est un des plus beaux.

Les joies du vol plané.

Voilà une bonne utilisation des turbo-jets!

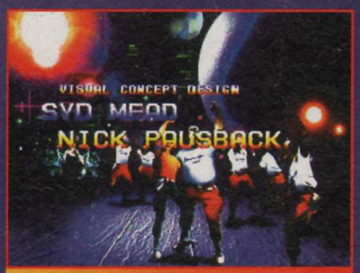
Voici la vue de base. Malheureusement, elle ne permet pas d'anticiper les virages à temps.

Ce mode de visualisation est sans doute le plus saisissant.

Une conduite "virile" est nécessaire si on veut rester dans la course.

La voiture rouge vous posera de nombreux problèmes tant elle est rapide.

Voici le sixième et dernier niveau!



Wouah!
Le Panda a encore fini un jeu...

AVIS vrouuiii !

GIA

L'œil collé à l'écran, les doigts crispés sur le paddle et le cerveau concentré sur la course. Dans cet état-là j'étais, en jouant à Gran Chaser! La vitesse est admirablement bien rendue, la maniabilité est au rendez-vous (bien qu'un peu trop sensible). Il ne manque plus que le vent dans les cheveux pour s'y croire réellement. L'idée des jets latéraux dans les virages est géniale. De plus, toute cette ambiance à la "Cobra" ou à la "Blade Runner" vous transporte littéralement vers un autre univers. Bien sûr, c'est un peu facile, mais moi qui avais adoré F-Zero il y quelques années, je suis heureuse que Gran Chaser vienne prendre la relève.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COURSE DE VAISSEAUX
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: 5

PRESENTATION 89%
Une introduction dotée d'images de synthèse, très bien réalisée mais trop courte.

GRAPHISMES 91%
Superbes. Les décors sont magnifiques

ANIMATION 85%
C'est rapide et fluide, même si on constate parfois de petits ralentissements.

MUSIQUE 90%
On n'y prête pas forcément attention dans le feu de l'action, et c'est dommage.

BRUITAGES 85%
Ils sont d'un niveau honnête, mais pas exceptionnel non plus.

DUREE DE VIE 80%
Il est vraiment très facile de le finir, mais, à deux, les duels relancent l'intérêt.

JOUABILITE 90%
Impeccable, après un petit temps d'adaptation.

INTERET 91%
Voilà un jeu qui fera plaisirs aux possesseurs d'une Saturn car il fait honneur à cette console.

VIRTUAL HYDLIDE

Virtual Hydlide est le premier jeu d'aventure sur Saturn, et le résultat n'est pas bien convaincant malgré une vue de l'action plutôt agréable.

Le scénario manque légèrement d'originalité: la fiancée de votre gentil héros, et néanmoins preux, s'est fait capturer par les représentants d'une force maléfique et mystérieuse. Quand le jeu commence, vous vous trouvez dans une plaine. Une carte vous permet de vous orienter et de prendre la direction du lieu à découvrir. Les options sont relativement nombreuses, et beaucoup d'éléments sont paramétrables: les sons, le contraste, la disposition des boutons de la manette, les différents équipements que vous portez, etc. L'action est très linéaire, un peu à la façon de Mystic Quest sur SNIN: vous parcourez un endroit en le fouillant de fond en comble pour découvrir de nouveaux objets, vous combattez un boss, lequel, une fois battu, vous procure un objet qui vous permet de continuer l'aventure, et ainsi de suite... Vous ne dialoguerez avec personne et ne résoudrez pas d'énigmes. Le personnage que vous incarnez gardera tout son mystère, étant donné que vous ne le verrez que de dos. Bref, tout ceci n'est guère convaincant, surtout quand on sait que ça tourne sur Saturn.

C'est à partir de votre entrée dans ce souterrain enflammé que la difficulté commence à s'accentuer.

Avant toute entrée dans un lieu, un temps de chargement est nécessaire. Horripilant!

Dans les labyrinthes, il faudra vous méfier de certains coffres qui, à défaut de receler de nouveaux objets, vous assènent quelques coups.

AVIS non!

SWITCH

Mais de qui se moque-t-on? Quand on voit Virtual Hydlide, on constate tout de suite que les graphismes sont de fort mauvaise qualité, très pixélisés, l'animation saccadée, et que le jeu manque cruellement de couleurs et d'atmosphère. Les ennemis sont tous identiques, et seuls leur endurance et leurs habits changent. L'action reste linéaire d'un bout à l'autre du jeu. Quant au scénario, censé être un tant soit peu recherché, surtout pour ce type de jeu, il remporte la palme de la platitude. Et même si la difficulté, l'armement, la longueur des terrains sont évolutifs, ça n'apporte pas grand-chose. Ce jeu pourra servir de tremplin à tous ceux qui débutent dans le domaine des jeux d'aventure. Attention tout de même, Ze Killer rôde.

La carte vous permet de repérer l'endroit à atteindre, ce qui annihile tout l'aspect de la recherche.

Le premier boss est un vampire. Il n'est pas bien difficile à battre à condition de porter un médaillon marqué d'une croix.

Dans le cimetière, au début de l'aventure, il faudra bien fouiller toutes les tombes.

T&E SOFT/IMPORT
PRIX: F
1 JOUEUR/AVENTURE

PRESENTATION	**60%**
Quelques images accompagnées de textes en japonais...	
GRAPHISMES	**70%**
Les capacités de la Saturn ne sont pas exploitées.	
ANIMATION	**64%**
L'animation est saccadée, et d'un faible niveau.	
MUSIQUE	**80%**
Variée, et tout à fait dans l'esprit du jeu.	
BRUITAGES	**50%**
Les bruitages sont mauvais. Quand un ennemi est tué, on a l'impression d'avoir écrasé un fruit pourri.	
DUREE DE VIE	**75%**
Le jeu vous tiendra en haleine un certain temps, mais il se révèle assez lassant à la longue.	
JOUABILITE	**78%**
D'un niveau moyen, elle devient carrément médiocre lorsque le personnage court.	
INTERET	**74%**

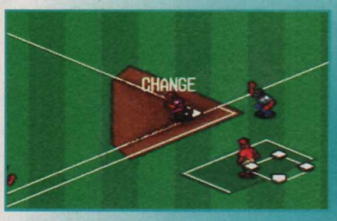
Virtual Hydlide est linéaire, ce qui pourra aider à aiguiser les réflexes du joueur inexpérimenté. Les autres s'abstiendront.

Bienvenue dans la rubrique SNK Fans!

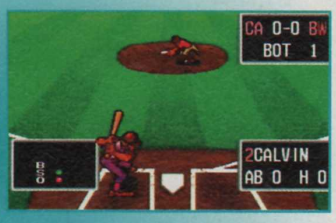
Grâce à elle, tous les mois, vous êtes informé des jeux convertis sur la Neo Geo CD. Au menu du jour, Baseball Stars Professional, le premier jeu du genre sur NG, Robo Army, un beat'em all qui vous plonge dans la carcasse d'un robot, 3 Count Bout, un jeu de catch qui fait mal aux doigts, et enfin, World Heroes 2, déjà fort célèbre et converti sur SNIN. Le mois prochain, on recommence!

Votre Switchouninet

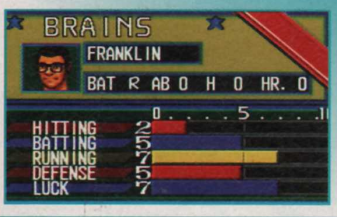
Simulation de base-ball, 1-2 joueurs simultanément
Bien que la suite, meilleure, soit disponible, les nostalgiques seront contents de pouvoir jouer à ce base-ball assez complet et fort amusant.



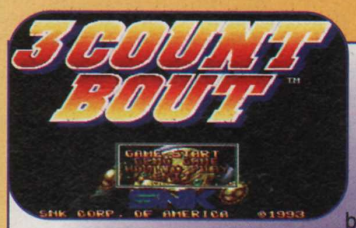
La balle a été attrapée au vol: il y a changement.



Le batteur va frapper. Va-t-il faire un home-run?



Il est possible de compulser les caractéristiques des joueurs avant chaque match, une opportunité dont vous auriez tort de vous priver.



Simulation de catch/beat-them-all, 1-2 joueurs simultanément
3 Count Bout propose, en sus du combat de catch, un mode dans lequel vous pouvez ramasser des armes: masses d'armes, couteaux et battes de base-ball. Dans le jeu de catch, plusieurs coups spéciaux sont réalisables, et lorsqu'un adversaire vous fait une prise, vous devrez appuyer sur les boutons comme un malade. C'est le seul jeu de catch sur Neo Geo, et il est d'un bon niveau. Si vous comptez investir, pensez à acheter de la pommade!

La présentation du match est très réaliste.

Quand deux joueurs s'empoignent, il faut presser les boutons comme une brute!

Plusieurs modes de jeu sont proposés, dont le jeu à deux contre l'ordinateur.

Beat-them-all, 1-2 joueurs simultanément
Les machines sont les nouveaux maîtres du monde. Une division de robots est dépêchée pour renverser la vapeur. Vous pourrez jouer à deux, et il est possible d'utiliser de super-armes. Robo Army est maintenant un peu dépassé, mais il a encore d'irréductibles zélateurs.

Quand vous êtes trop lent, l'ordinateur vous indique qu'il faut avancer.

Ce cyber-chien est très coriace.

Le bidon vert aux pieds de votre personnage contient du Power. Il vous permettra d'utiliser des armes dévastatrices.

Beat-them-all, 1-2 joueurs simutanément
Treize combattants sont disponibles dans cet excellent jeu de baston, et vous pourrez vous défouler dans deux modes de jeu. Le premier consiste en un combat classique, tandis que le second ne vous propose qu'une seule barre d'énergie pour les deux joueurs. Le terrain est parsemé d'embûches et, une fois K.O., vous aurez la possibilité de vous relever. Même si ce WH 2 est très sympa, sachez que, dans le même genre, World Heroes Jet est disponible...

Voici les combattants disponibles dans ce nouvel épisode.

Deux modes de jeu sont proposés: le Death Mode et le Normal Mode.

Ryoko porte le coup final au beau Dragon, snif!

SAVAGE REIGN

Il n'y a que SNK pour faire des jeux aussi bons que Savage Reign. Après tous les Fatal Fury et les Samurai Shodown, ils trouvent encore des idées géniales pour améliorer la qualité de leurs jeux de baston.

Savage Reign reprend le principe de jeu de Fatal Fury qui permet de combattre sur deux plans différents. Mais, contrairement à son illustre prédécesseur, ce jeu de 190 méga accorde beaucoup plus d'importance aux affrontements qui se déroulent entre les deux plans. Ceux-ci sont beaucoup plus éloignés l'un de l'autre et adaptés aux différents niveaux. Par exemple, sur un ring de catch, les joueurs peuvent se battre soit au sol, soit accrochés aux échafaudages (en l'air). Quand ils s'affrontent sur deux plans différents, ils déclenchent des attaques à distance ou réalisent des coups spéciaux qui combinent attaque spéciale et changement de plan. Certaines attaques permettant de se déplacer très rapidement avant de porter un coup, les affrontements sont beaucoup plus mobiles que dans les autres jeux de baston. Cette grande mobilité associée aux changements de plans incessants risque d'ailleurs de dérouter les néophytes. Les habitués des jeux de baston, eux, pourront développer de nouvelles techniques de combat intéressantes et inédites. Il y a dix personnages et au moins un boss caché, tous armés. Chaque combattant peut projeter son arme contre l'adversaire en appuyant sur B et C en même temps et dispose d'une panoplie de cinq ou six coups spéciaux normaux ou inter-plans. Contrairement à Samurai Shodown, on ne peut pas désarmer son adversaire, mais il est possible de lui renvoyer son arme en tapant dessus au bon moment et de contrer une projection de la même manière. World Heroes fait des émules. SNK oblige, il existe de nombreux coups spéciaux à découvrir soi-même. En fait, Savage Reign reprend tous les ingrédients du succès des meilleurs jeux de baston sur Neo Geo en ajoutant de nouvelles tactiques de combat. C'est une combinaison efficace destinée aux aficionados du genre.

L'attaque spéciale de Mezu est très impressionnante mais guère efficace.

LES BONS PLANS

Savage Reign accorde autant d'importance aux deux plans de jeu. On peut même faire tomber des objets situés en hauteur à l'arrière-plan sur l'adversaire du premier plan. Tip: ces objets ne peuvent être évités mais on peut les détruire en tapant dessus.

Chung utilise l'attaque du tigre pour faire tomber les lampadaires sur Carol.

Dans le niveau d'Eagle, le second plan de jeu correspond aux échafaudages au-dessus du ring: on combat accroché et on donne des coups de pied.

Eagle est un pur Américain: 100% muscle avec un p'tit pois chiche dans le ciboulot. Le guerrier ultime, quoi!

LE ROI LION?

Eh oui, le boss du jeu s'appelle King Lion, ou le Lion roi si vous préférez. Au début, vous affrontez son frère, King Leo. Une fois que vous lui avez mis la pâtée, King Lion arrive à la rescousse pour vous en mettre plein la vue.

King Leo n'est pas facile à battre...

... mais son grand frère est carrément indestructible.

AVIS — oui!

MARC

J'avais juré qu'on ne m'y reprendrait plus mais je vais craquer encore une fois: Savage Reign est excellent! Bon, je sais, il y a déjà une tonne de jeux de baston sur Neo Geo, et des grosses pointures en plus. Mais franchement, le petit dernier de SNK vaut vraiment le détour, surtout depuis que le CD a fait chuter les prix. Le système de combat sur deux plans, même s'il n'est pas nouveau, est très bien exploité et l'action très rapide. Je n'ai pas encore trouvé tous les tips et les coups spéciaux mais je fais confiance à SNK. En plus, j'ai éclaté plusieurs fois le Panda alors, forcément, c'est un bon jeu! Plus sérieusement, Savage Reign est très bien fait, amusant et original. Je le recommande aux pros de la baston, qui sauront l'apprécier à sa juste valeur.

MEGA HIT

AVIS — oui!

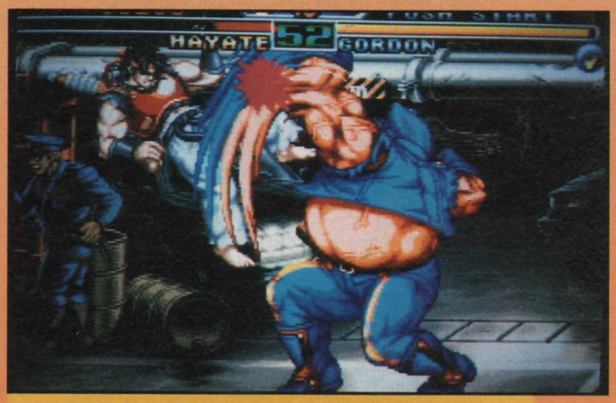
PANDA

SNK récidive, et agrandit sa collection de hits avec Savage Reign. Même si les graphismes ne sont pas ce que j'ai vu de mieux, ils n'en restent pas moins très honorables. Le principe du jeu reprend certains éléments de Fatal Fury (deux plans de jeu) et de Samurai Shodown (les combattants sont armés). Les coups spéciaux sont assez classiques et il est possible de les effectuer entre les deux plans de jeu comme dans Fatal Fury III. Je me suis bien amusé à renvoyer l'immonde Marc dans sa tanière, même si l'affreuse bestiole a souvent eu le dessus pour une fois. J'ai honte de le dire, mais c'est vraiment le meilleur, il est trop fort pour moi. Un jeu à conseiller aux frappadingues des jeux de baston.

Nicola est un androïde qui se sert de son bouclier comme d'un projectile.

Les Bonus Stage sont au rendez-vous.

Le Joker est un adversaire imprévisible. Il garde dans sa manche des coups spéciaux bien méchants!



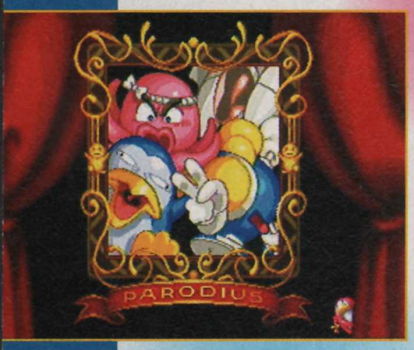
Gordon est un gros flic avec une matraque électrique.

ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: LUDIMEDIA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8
CONTINUE: OUI

PRESENTATION	**90%**
Comme d'habitude, les mouvements de base sont expliqués avec images à l'appui.	
GRAPHISMES	**93%**
SNK se surpasse avec des graphismes sublimes. On en prend plein la vue.	
ANIMATION	**95%**
Impeccable. Les zooms impressionnants renforcent l'effet de profondeur.	
MUSIQUE	**90%**
Les mélodies sont variées et adaptées aux différents décors. Du grand art.	
BRUITAGES	**92%**
Criants de vérité. Pour faire peur aux voisins, il est conseillé de mettre le volume à fond.	
DUREE DE VIE	**92%**
A deux, ce genre de jeu est quasiment indémodable. On y rejoue toujours avec plaisir.	
JOUABILITE	**91%**
Les coups spéciaux sont bien faits et les attaques savamment calculées.	
INTERET	**93%**
Des idées originales et une réalisation béton: un must sur Neo Geo CD, et donc une excellente alternative pour tous les pros des jeux de combat.	

PARODIUS DELUXE PACK



Et une photo souvenir: cheese!

Les panneaux de circulation sont pour le moins fantaisistes.

Place à la débauche, à l'ivresse, et vive la fête!

Quelques mois après sa sortie sur Playstation, voici que Parodius Deluxe Pack débarque sur Saturn.

Hourra, le légendaire shoot'em up qui a fait les plus beaux jours des possesseurs de la NEC revient, et dans une version Deluxe, s'il vous plaît! D'abord, pour les rares qui ne connaîtraient pas encore ce titre mythique, il s'agit d'une parodie des plus grands jeux de tir de Konami, tels Gradius, Nemesis, Twin Bees ou R-Type, avec à la clé tout un univers délirant truffé de pingouins, de sumos en miniature, de chats-pirates, de poussins, de pieuvres volantes, de lapins et de toute une faune des plus colorées. Ensuite, pour les connaisseurs, passons en revue les nouveautés. Dans cette version, une option 2 joueurs simultanés a été ajoutée. Les parties sont désormais encore plus endiablées, malgré le désordre à l'écran (où suis-je?). De nouveaux vaisseaux, des boss tout neufs et des décors encore plus insolites (dancing, monde sous-marin, panneaux de circulation...) vous attendent. Sinon, l'ambiance est toujours aussi folle, et les petits ennemis aussi adorables.

DES BOSS DÉLIRANTS

Ce panda-là danse sur la musique de "Carmen".

Une innovation: on nous indique où il faut tirer. Ici, c'est dans les yeux.

Quand ce boss apparaît, les ralentissements sont flagrants.

La danseuse apparaît à la fin du niveau du night-club. Elle occupe désormais deux écrans.

Le célèbre vaisseau de R-Type revu et corrigé à la sauce Parodius.

Un des derniers boss du jeu: la pieuvre, comme dans les épisodes précédents.

KONAMI/KONAMI
PRIX: F
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION	**78%**
Très humoristique, sur la musique de "Lawrence d'Arabie", mais on ne saute pas au plafond.	
GRAPHISMES	**85%**
Très colorés, chatoyants, mais sans plus.	
ANIMATION	**79%**
Quelques ralentissements scandaleux, mais fluide dans l'ensemble.	
MUSIQUE	**85%**
Délire sonore sur des airs connus (french cancan, Carmen...), mais pas de quoi s'extasier.	
BRUITAGES	**83%**
Bien rendus dans l'ensemble, avec des voix digitalisées.	
DUREE DE VIE	**80%**
Courte avec les Continues infinis. Le mode 2 joueurs vous amusera longtemps.	
JOUABILITE	**91%**
Efficace et sûre: les pingouins,euh... les vaisseaux vont là où on le désire.	
INTERET	**82%**
Un très bon jeu avec lequel on s'amuse beaucoup. Mais, pour une Saturn, la réalisation est d'un faible niveau.	

AVIS — oui!

GIA

J'aurais peut-être dû ajouter un "mais..." à mon "oui!" mais j'ai succombé au charme irrésistible qui se dégage de ce jeu. D'accord, le jeu se finit vite. D'accord, pour une 32 bits, des ralentissements persistent (toutefois moins fréquents que sur la version PS-X). D'accord, il n'y a pas de 3D, de rotations ou autres effets visuels nécessitant une vitesse de calcul exorbitante. Mais n'oublions pas que le but d'un jeu, c'est d'abord de faire passer un bon moment. Et même si ce Parodius n'utilise pas toutes les capacités de la Saturn, on ne lâche pas le paddle rapidement. Le principal est de bien s'amuser et, avec ce soft, c'est la rigolade assurée. De plus, vous imaginez un Panda en tutu et en 3D mappée? Eh bien, croyez-moi, il y a des jours où il vaudrait mieux l'avoir en deux dimensions qu'en trois.

SHINING FORCE CD

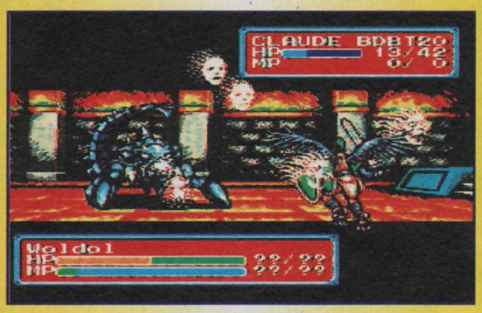
Contrairement aux précédents épisodes, Shining Force CD est un wargame pur et dur. Trois aventures inédites sur des mélodies superbes pour tous les stratèges en herbe.

Shining Force CD est un wargame. Il y a bien un scénario, très bien construit d'ailleurs, mais ce n'est qu'un fil directeur, sans qu'aucun choix soit possible. D'ailleurs, la partie aventure, légèrement développée dans les précédents épisodes, a complètement disparu. Au moins, cela permet de se concentrer sur les batailles. Vous y dirigez un groupe d'aventuriers aux professions diverses. Il y a, entre autres, des guerriers, des moines, des archers, des chevaliers, des magiciens et des prêtres. Tous ces personnages sont définis par des caractéristiques simples (attaque, défense, rapidité, points de vie...). Tout le talent d'un bon leader consiste à utiliser ses troupes en fonction des forces de chacun. Par exemple, on peut former un front d'attaque composé de guerriers résistants, placer derrière des archers et des chevaliers qui attaquent à deux cases de distance et garder en réserve des magiciens et des guérisseurs. Bien sûr, il faut aussi tenir compte du terrain et des forces ennemies en présence. Entre chaque bataille, l'armée installe un camp pour guérir les blessés, acheter des armes et réorganiser les troupes. Au cours du jeu, les combattants gagneront en expérience et deviendront plus forts. A partir du dixième niveau, ils ont même droit à une promotion. De nouveaux personnages feront aussi leur apparition. S'il y en a trop, vous choisirez ceux qui feront partie de la force d'assaut.

La partie aventure est réduite à des séquences courtes et non interactives.

MAGIE, MAGIE !

Le système de magie est simple et efficace. Il y a des sorts offensifs et défensifs, répartis entre les mages et les prêtres. Ceux-ci apprennent de nouveaux sortilèges en montant de niveau.



Les ennemis les plus puissants sont capables de jeter des sorts.

Dans les phases de combat, vous déplacez chaque personnage et décidez de ses actions. La zone ombrée marque l'ampleur du déplacement autorisé et la croix indique la zone d'effet d'un sort.

Dans le camp, il y a un prêtre, capable de ressusciter les morts, et un marchand.

AVIS *oui et oui!*

MARC

Shining Force CD est trop bien. Bon, d'accord, la partie aventure a disparu mais, de toute manière, ce sont les combats qui nous intéressent. Et puis la musique, ah! la musique... Elle est superbe: on retrouve les thèmes favoris des Shining Force, avec une qualité irréprochable. Dommage que les bruitages n'aient pas suivi... Shining Force CD a gardé les petits défauts de ses prédécesseurs (flash de l'écran, etc.) mais, malgré tout, il reste passionnant. En plus, il y a trois aventures dans le CD: que demande le peuple? Si, comme Spy et moi, vous avez aimé Shining Force I & II pour leur côté wargame, vous allez adorer Shining Force CD.

SONIC/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/WARGAME

PRESENTATION	**75%**
Avec le CD, elle aurait pu être plus étoffée.	
GRAPHISMES	**83%**
A part quelques nouveaux décors dans les combats, rien n'a changé.	
ANIMATION	**60%**
Dans un wargame, l'animation n'a que peu de place.	
MUSIQUE	**97%**
Divine. Ce sont les plus belles mélodies de jeu que j'aie jamais entendues.	
BRUITAGES	**40%**
Les musiques profitent du CD, pas les bruitages. Honteux!	
DUREE DE VIE	**93%**
Trois aventures pour le prix d'une, voilà de quoi passer de longues nuits blanches.	
JOUABILITE	**94%**
Comme toujours, l'ergonomie est excellente. Le système de menus est très bien pensé.	
INTERET	**92%**
Avec trois aventures inédites et une musique grandiose, Shining Force CD est indispensable. Attention! le côté aventure a complètement disparu.	

NIGHT TRAP

Pas simple de trouver un heureux possesseur des trois volets: MD, MCD et 32X! Si vous êtes de ceux-là, vous aurez tout loisir de participer à un Night Trap visuellement plus réussi que sa version MCD, et toujours aussi stressant. Minuit approche...

Night Trap fait partie de ce genre appelé, à tort selon certains, film interactif. Film parce qu'il comporte des scènes filmées avec de vrais acteurs, de vrais décors et de vraies caméras. Interactif parce que vous avez une influence (plutôt réduite) sur le déroulement de ce film. Dans Night Trap, vous incarnez un gardien de nuit, chargé de protéger une demeure truffée de caméras. Vous voyez donc tout ce qui se passe dans les huit pièces de cette maison, par l'intermédiaire de ces yeux électroniques, et devez déclencher des trappes sous les pieds des intrus (des aliens assoiffés de sang à la démarche simiesque...). Les trappes ne se déclenchent que quand les aliens sont à leur proximité (votre scanner rougeoie), et c'est à ce moment seulement que vous pourrez appuyer sur B pour déclencher le piège.

Un autre problème se pose: l'ouverture des trappes s'effectue par des codes d'accès que les habitants de la maison s'échangent dans leurs conversations. Restez donc bien à l'écoute de ce qui se dit et soyez attentif aux déplacements des aliens vampirisants, ou vous risquez d'y passer.

Même s'il ne faut pas s'attarder des heures sur certaines scènes (les aliens débarquent dans toutes les pièces), il est crucial d'écouter les conversations pour récupérer les codes d'accès.

En voilà un qui fait preuve de courage en s'introduisant dans cette maison, mais qui ne va pas survivre bien longtemps.

BARRR... BATRUC!

Voici une astuce qui a fait ses preuves. Pour avoir une chance de "trapper" les différents aliens et de récupérer les codes d'accès, il est important de noter dans quelle pièce et à quelle heure vous voyez de l'activité. Par exemple: à 4 h 12, les parents vont donner un code dans la cuisine, ou à 5 h 45 une bande d'aliens se promène dans la salle de bains. Vous finirez le jeu plus vite mais vous aurez le plaisir d'avoir été brillant.

Regardez le scanner en bas à gauche... Il est rouge! Vous pouvez déclencher la trappe.

Si vous n'avez pas su déjouer les plans de ces infâmes aliens vampirisants, il ne vous reste plus qu'à... vous y remettre!

AVIS — oui!

SPY

Night Trap reste pour moi le seul film interactif avec Ground Zero Texas à présenter un intérêt. D'une part pour son ambiance stressante, d'autre part pour sa réalisation, assez bonne pour vous donner l'impression d'être dans un jeu plutôt que dans un film (à la différence de certains autres...). Les séquences vidéo, même si elles sont très pixélisées, s'affichent sur une fenêtre de grande taille, et le son est de qualité. Dommage pourtant que les dialogues soient en anglais, car leur importance est cruciale. Si vous n'avez pas la version MCD et que vous cherchez de quoi nourrir votre 32X au bord de la famine, essayez!

NIGHT TRAP

DIGITAL PICTURES/ACCLAIM
PRIX: D
1 JOUEUR/FILM INTERACTIF

PRESENTATION	**84%**
Toutes les explications offertes par votre chef sont en anglais mais la notice est explicite.	
GRAPHISMES	**86%**
Une fenêtre d'affichage de belle taille, mais une image toujours pixélisée. La FMV est à l'honneur.	
ANIMATION	**89%**
Le passage d'une pièce à une autre se fait sans long temps de chargement. Aucun ralentissement.	
MUSIQUE	**79%**
Stressante ou calme quand il le faut. Les thèmes n'ont toutefois rien de bien original.	
BRUITAGES	**75%**
Tout est en anglais, et on sature vite dès que le volume est élevé.	
DUREE DE VIE	**81%**
On s'amuse un bon moment, mais le jeu une fois fini, on ne le reprendra que quelques mois plus tard.	
JOUABILITE	**–%**
Dans ce type de jeu, la jouabilité n'est pas siginificative: vous avez juste à appuyer sur un bouton.	
INTERET	**84%**
Un jeu à la réalisation originale, et captivant pour ceux qui le découvrent.	

CONSOLES+ ENQUÊTE ..... SUR NOS LECTEURS

Grâce à toi et à tes remarques, Consoles+ s'améliore. Afin que Consoles+ reste le meilleur, nous avons besoin de toi. Lâche ton paddle quelques minutes, et rejoins-nous sur la planète Consoles+. Embarquement immédiat, fais fonctionner tes neurones, et si tu renvoies ton questionnaire avant le 1er septembre 1995, tu gagneras peut-être un des vingt tee-shirts "Ze Killer" par tirage au sort! Pour remplir le questionnaire, entoure le chiffre qui correspond à ta réponse, comme ceci: (1)

1. Quel matériel possèdes-tu et quel matériel souhaites-tu acquérir ?

	Je possède	Je souhaite acquérir
C.D.I.	1	2
CORE GRAPHX	1	2
GAME BOY	1	2
GAME GEAR	(1)	2
JAGUAR	1	2
MASTER SYSTEM	1	2
MEGADRIVE	1	2
MEGADRIVE 32X	1	2
MEGA CD	1	2
NEO GEO	1	2
NES	1	2
PLAYSTATION	1	2
SATURN	1	2
SUPER NINTENDO	(1)	2
SUPER NES	1	2
SUPER FAMICOM	1	2
ULTRA 64	1	(2)
3 DO	1	2
AUTRE	1	2

précise .....

2. Possèdes-tu et souhaites-tu acquérir le matériel suivant ? NON

	Je possède	Je souhaite acquérir
MAC	1	2
PC	1	2
LECTEUR CD-ROM	1	2

3. Quelles sont les consoles que tu ne possèdes pas, mais dont les tests de jeux t'intéressent?

Ultra 64

4. Parmi cette liste, indique les trois types de jeux que tu préfères ? (Inscris le chiffre 1 en face du jeu que tu aimes le plus, puis le chiffre 2 pour celui que tu choisis en second, enfin le chiffre 3 pour celui que tu choisis en troisième).

Jeux d'aventure		Shoot-them-up	
Jeux de rôles		Plates-formes	3
Simulation		Beat-them-all	1
Action		Tir	
Réflexion		Auto-moto	2
Sport			

5. Combien de jeux possèdes-tu ?

De 1 à 5	1	De 21 à 50	4
De 6 à 10	2	Plus de 50	5
De 11 à 20	(3)		

6. Combien de jeux achètes-tu par mois ?

1 jeu	(1)	3 jeux	3
2 jeux	2	Plus de 3 jeux	4

7. Entre tes achats et les cadeaux que tu reçois, quel budget mensuel est consacré à l'achat de jeux ?

	A / console	B / micro
100 à 300 F	(1)	1
301 à 500F	2	2
501 à 700F	3	3
Plus de 700 F	4	4

8. Où achètes-tu habituellement tes jeux ? (plusieurs réponses possibles)

Boutiques spécialisées	(1)
FNAC, VIRGIN	1
Hypermarchés	(1)
VPC	1
Rayons spécialisés grande distribution type Conforama, Boulanger, Darty, etc.)	(1)

9. Qu'est-ce qui te donne envie d'acheter un nouveau jeu? (plusieurs réponses possibles)

Les tests dans les magazines spécialisés	(1)
La publicité	1
Les démos chez les revendeurs	1
Les conseils d'un copain	1
Les conseils d'un vendeur	1
Les infos sur l'emballage du jeu	1

10. Tu as choisi CONSOLES+, tu le lis...

Tous les mois	1
6 à 10 fois par an	(2)
3 à 5 fois par an	3
1 à 2 fois par an	4
Moins souvent	5

11. Es-tu abonné à CONSOLES+ ?

Oui 1 Non (2)

12. Depuis combien de temps lis-tu CONSOLES+ ?

Depuis moins d'un an	1	Depuis 3 à 4 ans	(3)
Depuis 1 à 2 ans	2	Depuis 5 ans et plus	4

13. En dehors de toi, combien de personnes lisent en général ton numéro de CONSOLES+ ?

Aucune autre personne	1	3 personnes	4
1 personne	(2)	4 personnes	5
2 personnes	3	5 personnes et plus	6

14. Lis-tu régulièrement, de temps en temps, jamais chacun des magazines suivants ?

	Régulièrement	De temps en temps	Jamais
Astucemania	1	2	(3)
CD Consoles	1	2	(3)
Joypad	(1)	2	3
Mega Force	1	2	(3)
Player One	(1)	2	3
Ultra Player	(1)	2	3
Super Power	(1)	2	3
Top Consoles	1	(2)	3

14bis. Quels sont les autres magazines en dehors des magazines de jeux que tu lis régulièrement ?

SURFSESSION, BodyBoard Air Force,

15. Sois pur et dur, note sévèrement les magazines suivants sur 100%

Consoles+	95 %
Player One	80 %
Joypad	95 %
Mega Force	92 %
Super Power	92 %
Nintendo Player	95 %
Astucemania	[illegible] %
Ultra Player	95 %
CD Consoles	2 %
Top Consoles	90 %

16. Tu achètes régulièrement CONSOLES+, et /ou PLAYER ONE, et /ou JOYPAD. Qu'est-ce qui te donne le plus envie d'acheter chacun d'eux? (plusieurs réponses possibles).

Je l'achète parce que :	Consoles+	Player One	Joypad
Mon (mes) copain(s) l'achète(nt)	1	2	3
Il y a beaucoup de pages à lire	(1)	2	(3)
La couverture me plaît	1	2	3
J'ai vu des affiches dans la rue	1	2	3
Il y a des cadeaux offerts dans le magazine	1	2	3
Le jeu présenté sur la couverture me plaît	1	2	3
Les sujets à l'intérieur du magazine me plaisent	(1)	(2)	(3)
Je me tiens informé des nouveautés	(1)	(2)	(3)

17. L'avis des journalistes de CONSOLES+ détermine-t-il ton achat de jeux ?

Oui 1 Non 2

18. Que penses-tu des tests de CONSOLES+ ? (1 choix par ligne)

Complets	1	ou	Incomplets	2
Fiables	1	ou	Fantaisistes	2
Sympas	1	ou	Sévères	2
Délirants	1	ou	Ennuyeux	2

19. Trouves-tu que CONSOLES+ accorde trop de place, pas assez de place, la place qui convient à chacune des rubriques suivantes ?

	Trop de place	Pas assez de place	La place qui convient
Trombinoscope	1	2	3
Animé+	1	2	3
Le Japon en direct	1	2	3
Work in progress	1	2	3
News	1	2	3
Previews	1	2	3
Tips	1	2	3
Reviews	1	2	3
Dossier thématique	1	2	3
Dossier (type salon)	1	2	3
Rubrique Arcade	1	2	3
Courrier	1	2	3
Speedy Gonzatest	1	2	3
Ze Killer	1	2	3
Petites Annonces	1	2	3

20. Voici une liste de cadeaux existants ou en projet insérés dans CONSOLES+. Peux-tu les classer de celui que tu aimes le plus (1) à celui que tu aimes le moins (7)?

Posters [5]
Guide de poche sur les jeux (tips) [4]
Mangas [3]
Booklet de plans de jeux [6]
Rami card [7]
K7 vidéo de démo de jeux [1]
Carte de remise sur les achats de jeux [2]
Autres cadeaux que tu désirerais (précise).....

21. Si CONSOLES+ envisageait de créer de nouvelles rubriques, dis-nous si chacune t'intéresserait beaucoup, assez, peu ou pas du tout.

	Beaucoup	assez	peu	pas du tout
Des mangas tous les mois	1	2	3	4
Des articles sur le cinéma et la vidéo	1	2	3	4
Des articles sur les nouvelles technologies (CD ROM, Internet...)	1	2	3	4
Tests de jeux sur ordinateurs qui seront disponibles sur les nouvelles consoles	1	2	3	4
Des infos sur la BD (américaine, française)	1	2	3	4
Des insertions de plans de jeux	1	2	3	4
Autres (indique s'il te plaît).....	1	2	3	4

22. A propos de CONSOLES+, dis-nous si tu es d'accord ou pas d'accord avec les affirmations suivantes :

	D'accord	Pas d'accord
Consoles+ est trop coloré	1	2
Consoles+ est vraiment différent des autres magazines de jeux vidéo	1	2
La présentation rend la lecture difficile	1	2
La maquette est vivante et dynamique	1	2
Tous les numéros de Consoles+ se ressemblent	1	2

23. Depuis que tu lis CONSOLES+, quelle a été la couverture qui t'a le plus séduit ? (Indique le n° de couverture) ?

.....

24. A propos de la couverture de CONSOLES+, dis-nous si tu es d'accord ou pas d'accord avec chacune des affirmations suivantes?

	D'accord	Pas d'accord
La couverture me donne envie d'acheter le magazine	1	2
Les couvertures de Consoles+ sont toutes semblables	1	2
Il n'y a pas assez d'accroches sur la couverture	1	2
La couverture est trop fouillie	1	2
La couverture reflète bien l'univers des jeux vidéo	1	2

25. Si tu devais donner un conseil à la rédaction de Consoles+, tu leur dirais

ARRÊTEZ la colombienne !

.....

26. Peux-tu classer chacun de ces héros de celui que tu aimes le plus (1) à celui que tu aimes le moins (9) ?

Dragon Ball Z [1]
Mario [3]
Wario [7]
Sonic [5]
Donkey Kong [6]
Batman [2]
Les héros de Street Fighter [4]
Les héros de Mortal Kombat [9]
Les héros de Fatal Fury [8]

27. Quels sont tes trois jeux préférés ?

1) Daytona USA ARCADE
2) SS FII X ARCADE
3) TEKKEN ARCADE

28. Mis à part les jeux vidéo, qu'est-ce qui te passionne dans la vie ?

	Beaucoup	Assez	Peu ou pas du tout
Le basket	1	2	3
Le foot	1	2	3
Le skate/Les rollers	1	2	3
Les arts martiaux (karaté, judo....)	1	2	3
Le windsurf	1	2	3
Les filles	1	2	3
La musique	1	2	3
La télé	1	2	3
Le cinéma	1	2	3
Les films en cassette vidéo	1	2	3
Les dessins animés	1	2	3
La lecture de magazines	1	2	3
La lecture de bandes dessinées	1	2	3
Les copains	1	2	3

à donf !

Autres (précise)
.....
.....

29. Tu es de sexe :

Masculin 1 Féminin 2

30. Quel est ton âge ? [15] ans

31. Dans quel département vis-tu ? (indique le numéro de ton département)

[81]

32. Tu habites :

Une commune rurale 1
Une ville de moins de 20 000 habitants 2
Une ville de 20 000 à 100 000 habitants 3
Une ville de plus de 100 000 habitants 4
Paris ou une agglomération de Paris 5

33. Quelle est la profession de ton père ou de ta mère ?

Agriculteur 1
Artisan, commerçant 2
Profession libérale 3
Cadre supérieur 4
Profession intermédiaire (cadre moyen, technicien) 5
Employé 6
Ouvrier 7
Inactif 8

34. Et toi, tu es

Ecolier (école élémentaire) 1
Collégien (6° à 3°) 2
En formation technique ou professionnelle 3
Lycéen (seconde à terminale) 4
En formation supérieure (université...) 5
Tu as terminé tes études 6

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

.....

Code Postal..... **Ville**.....

Retourne-nous ton questionnaire à l'adresse suivante :
Enquête lecteurs Consoles +
Service Etudes
11/13 Colonel Pierre Avia
75 754 Paris Cedex 15

98, RUE OBERKAMPF - 75011 PARIS
Métro Parmentier ou Ménilmontant
Ouvert du Lundi au Samedi de 10h30 à 19h

NOUS RACHETONS AUX MEILLEURS PRIX VOS JEUX ET VOS CONSOLES : MD / SN / SFC / NG / GG / GB
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT
LOCATION JEUX ET CONSOLES

BEST GAMES

TEL : 48.07.14.02 - FAX : 48.07.13.54

SATURN

SATURN + 1 Manet.	**3800**
ASTAL	399
DAYTONA	499
PANZER DRAGON	449
VIRTUA FIGHTER	449
VIRTUA RACING	490
GALERACER	390
VIRTUAL HYDLIDE	449
SIDEPOCKET 2	449
GOTHA	449
VICTORY GOAL	399
GRAN CHASER	449
PARODIUS	449
SHINOBI X	490
VIRTUA COP	490
DESERT TANK	499

SUPER

WORLD HEROES II	299
BATMAN ET ROBIN	299
BOMBERMAN 2	290
NHL 95	390
DBZ III JAP	390
DONKY KONG	299
MARIO KART	249
EARTHWORM JIM	290
FIFA SOCCER	260
ADDAMS F. Values	399
PITFALL	290
INDIANA JONES	299
LE RETOUR DU JEDI	290
WARIO'S WOOD	299
M. KOMBAT II	299
NBA JAM TE	390

PSX

PSX + 1 Manette	**3490**
CYBER SLED	399
KILEAK THE BLOOD	399
MOTOR TOON	399
COSMIC RACE	449
CRIME CRACKERS	449
RAIDEN PROJECT	449
STARBLADE ALPHA	449
GUNNERS HEAVEN	490
JUMPING FLASH	490
RIDGE RACER	490
TOSHINDEN	490
ULTIME PARODIUS	490
TEKKEN	499
ACE COMBAT	TEL
BLUE FOREST	TEL
BOXER'S ROAD	TEL
DRAGON BALL Z	TEL
EXTREME POWER	TEL
KING'S FIELDS II	TEL
KNIGHT STRIKER	TEL
METAL JACKET	TEL
MISSLAND	TEL
PHILOSOMA	TEL
STREET F. MOVIE	TEL
V. DARKSTALKER	TEL

GOODIES

FIGURINE VOL 1-16	139
FILM DBZ VOL 1-13	149
CARTE DBZ SERIE 3	39
CARTE DBZ POWER LEVEL paquet de 10	39
MANGA DBZ VOL 1-42	39

NEO-GEO CD

NEO-GEO CD+2man	**3390**
JOYSTICK NEO-CD	399
MANETTE NEO-CD	199
A.OF FIGHTING II	199
MUTATION NATION	299
F.FURY SPECIAL	150
FATAL FURY III	449
GALAXY FIGHT	449
KING FIGHTER 94	199
SAMOURAI I	150
SAMOURAI II	249
SIDEKICK II	199
STREET HOOP	299
TOP HUNTER	199
VIEWPOINT	299
WINJAMMER	299

MEGADRIVE

FIFA 95	349
EARTHWORM JIM	349
THEME PARK	399
M. KOMBAT II	349
NBA JAM 2	399
NHL HOCKEY 95	349
LEGENDE DE THOR	390
TOUGHMAN Contest	399
NBA LIVE 95	349
LE ROI LION	349
SOLEIL	349
LES STCHROUMPFS	349
SAMURAI	399
FLINK	299
SHINING FORCE II	349

32X

SEGA 32X	1290
V. RACING DELUXE	390
DOOM	390
SUPER STARWARS	390

3 DO

3 DO FZ10 + 1 JEU	**3390**
SLAM'N JAMS	399
DEMOLITION MAN	299
FIFA SOCCER	249
NEED FOR SPEED	299
NIGHT TRAP	299
RETURN OF FIRE	290
S. SHODOWN	299
S. FIGHTER	299
SHOCK WAVE	199
STARBLADE	349

NEO-GEO
cartouche

JOYSTICK CONTR.	399
ART OF FIGHTING	299
ART OF FIGHTING II	590
BLEU'S JOURNEY	199
BURNING FIGHT	199
F. FURY SPECIAL	549
FATAL FURY II	299
K. THE MONSTER II	299
LAST RESORT	390
LEAGE BOWLING	250
MUTATION NATION	349
NINJA COMMANDO	449
NINJA KOMBAT	249
SAMURAI I	549
SAMURAI II	890
SENGOKU II	349
SIDEKICK II	590
SPINMASTER	350
TOP HUNTER	590
TRASH RALLY	390
VIEW POINT	490
W. HEROES II JET	590
WORLD HEROES II	299

CONSOLES OCCASION

Prix à la :	Vente	/Location à la sem.
3DO FZ10 + 1 JEU	**2690**	**290**
3DO FZ1 + 1 JEU	**1990**	**290**
SATRUN + 1 JEU	3490	299
PSX + 1 JEU	3300	299
NEOGEO CD + 1 JEU	**2700**	**299**
NEO-GEO + 1 JEU	990	150
SUPER-NIN. + 1 JEU	**490**	**140**
MEGADRIVE + 1 JEU	450	130
GAME GEAR + 1 JEU	449	-----
MEGA. 32X + 1 JEU	**790**	**140**
SNES US + 1 JEU	**490**	**150**
GAME BOY + 1 JEU	249	-----
TRANSCODEUR	490	-----

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison Colissimo 24/48 H
A RETOURNER A BEST GAMES 98 RUE OBERKAMPF 75011 PARIS

Nom : Prénom : Tél :
Adresse :
Code Postal : Ville :

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	PRIX
	Total à Payer	

Port : Console 50 F/ Autre 30 F
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat
☐ C.B. n°: _/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
Expire fin : __/__
Titulaire :
Signature:

Prix en FF révisable sans préavis. Offre valable dans la limite des Stocks disponibles.

ARCADE

KILLER INSTINCT

Faites chauffer les joyticks! Frantz, le fou furieux de Killer Instinct, est de retour avec Marc pour vous livrer les Combos les plus foudroyants. Un avant-goût de ce que vous découvrirez en septembre sur Super Nintendo.

Une fois n'est pas coutume, la rubrique "Arcade" est réservée à un public averti. Si vous n'êtes pas déjà un pro de Killer Instinct, il est probable que vous aurez beaucoup de mal à réaliser ces Combos. S'il avait fallu expliquer toutes les bases du jeu, une dizaine de pages supplémentaires auraient été nécessaires. D'autres magazines ayant déjà publié les coups spéciaux de Killer Instinct, nous avons décidé de passer le top ultime connu à ce jour. On est number one, après tout!

KILLER DICO

Note: tous les Combos sont indiqués pour être effectués sur la manette de gauche

G = Gauche
D = Droite
B = Bas
H = Haut
M = Maintenir (un bouton)
R = Relâcher (un bouton)
S = Sauter
C = Charger (maintenir le joystick dans la direction indiquée)
DCG = Demi-Cercle Gauche (de la droite vers le bas puis la gauche)
DCD = Demi-Cercle Droit (de la gauche vers le bas puis la droite)
QCG = Quart de Cercle Gauche (Bas, Bas/Diagonale Gauche, Gauche)
QCD = Quart de Cercle Droit
QCBG = Quart de Cercle Bas/Gauche (Droite, Diagonale Bas/Droite, Bas, Diagonale Bas/Gauche)

BOUTONS
1 = Poing faible
2 = Poing moyen
3 = Poing fort
4 = Pied faible
5 = Pied moyen
6 = Pied fort
EXEMPLES
D + 1 = Droite + Poing faible
D, 1 = Droite puis Poing faible

JAGO

15 Hits (pendant le jeu; 17 après Breaker)
Faire une boule de feu loin de l'adversaire (QCD + 1) , puis:
QCBG + 6, 5, QCBG + 3, 5, 5, D, QCD + 2, M2, QCD, R2
Note: il faut que la boule de feu touche l'adversaire avant de commencer la manipulation pour le Combo.

29 Hits (Ultra)
Faire une boule de feu loin de l'ennemi (QCD + 1), puis:
QCBG + 6, 5, QCBG + 3, 5, 5, QCBG + 1

TJ COMBO

23 Hits (pendant le jeu; 25 après Breaker)
(CG 3 secondes), CD + 2, G + 1, CD + 5, G + 1, CD + 5, G + 1, CG, D + 1
Quand l'adversaire est en l'air: (CD 2 secondes), G + 1, (CG 2 secondes), D + 6
Il retourne en l'air, faites: G, D + 3

39 Hits (Ultra; 41 après Breaker)
(CG 3 secondes), CD + 2, G + 1, CD + 5, G + 1, CD + 5, G + 1, CD + 4, G + 5, CD + 5, G + 3
Quand il est en l'air: CD, G + 1, CG, D + 6
Il retourne en l'air: G, D + 3

Pour humilier son adversaire en le faisant danser avec Orchid: Avant, Diagonale Bas/Avant, Bas, Diagonale Bas/Arrière, Arrière + 3.

SPINAL

13 Hits (pendant le jeu)
D, D + 3, CD + 2, G + 2, 3, D, D + 3

80 Hits (pendant le jeu)
Faites en sorte d'avoir un crâne autour de vous (G +1 pour se défendre contre un Combo ou un projectile). Faites un Morph Combo à votre adversaire (B, B + n'importe quel bouton durant un Combo). Maintenez la pression sur 2. Faites une boule avec le 1 (QCD + 1) et relâchez le 2: si la manipulation a fonctionné, Spinal lance deux boules. Ensuite bloquez l'adversaire dans le coin de l'écran et restez appuyé sur 1. Faites une boule avec 2 en relâchant 1 mais en maintenant la pression sur 2. Spinal lancera deux boules, ce qui envoie l'adversaire en l'air. Enchaînez immédiatement par QCD + 1, et cela indéfiniment pour ne jamais laisser l'ennemi retomber.

: ZE JEU ULTIME

THUNDER

15 Hits (pendant le jeu; 17 après Breaker)
Sautez sur l'adversaire, puis faites: CG (en l'air), 5, D + 3, CD, 6, G + 2, QCG + 2, attendre, QCD + 4

33 Hits (Ultra; 35 après Breaker)
Sautez sur l'adversaire, puis faites: CG (en l'air), 5, D + 3, CD, 6, G + 2, CG, D + 1

Pendant que l'adversaire est en l'air, faites: CD, G + 2.
Au moment où il va retomber, faites: DCG + 2
Il retourne en l'air, faites: QCD + 1

Pour lancer un aigle énorme, faites un Breaker (DCG + poing), maintenez la pression sur 4, faites QCD + 5 en relâchant 4.

Thunder est capable de transformer Sabrewulf en pâtée pour chien.

Pour faire la danse de la pluie avec Thunder: Bas, Diagonale Avant/Bas, Avant + 3

GLACIUS

14 Hits (pendant le jeu; 16 après Breaker)
CG, D + 3, CD, 2, G + 2, 2, QCD + 3, attendez QCD + 6

33 Hits (Ultra; 35 après Breaker)
CG, D + 3, CD, 2, G + 2, CG, 2, D + 3
Pendant que l'ennemi est en l'air, faites: CD, G + 2.
Quand il va retomber, faites: QCD + 3, attendez, QCD + 6

Pour sortir de l'Ultimate de Glacius, faites un Ultimate de 6 Hits ou plus. Le deuxième joueur ne se fera pas engloutir comme il aurait dû.

Pour finir en empalant Glacius, faites: Arrière, Diagonale Arrière/Bas, Bas, Diagonale Avant/Bas, Avant + 2

FULGORE

14 Hits (pendant le jeu)
CG, D + 6, 6, QCBG + 6, CG, 1, D + 5, attendez, G, G, QCD + 1

29 Hits (Ultra)
CG, D + 6, 6, QCBG + 6, G + 1, D, QCD + 1, attendez, G, G, QCD + 1

Pour voler les chauves-souris de Sabrewulf, faites un Reflector (DCG + 1) lorsqu'il vous envoie des chauves-souris. Elles resteront au-dessus de votre tête.

Pour réduire vos adversaires, il faut se trouver dans le stage de Cinder (Bas et Start sur l'écran de sélection des persos). Faites un enchaînement de quatre Hits ou plus à l'adversaire. Tout de suite après, reculez jusqu'au bord. Il faut que votre ennemi vous colle. Si la manip a marché, Fulgore se met à trembler. Dès qu'il tremble, faites: D, QCD + 4 ou D, QCD + 6

Le rayon laser de Fulgore en finish: Bas/Avant, Bas, Bas/Arrière + 6

CINDER

17 Hits (pendant le jeu; 19 après Breaker)
CG, D + 2, CD, 1, G + 1, CG, 4, D + 3, CG, 4, D + 2, attendez, D, D + 3

80 Hits (Ultra ou pendant le jeu)
CG, D + 2, CD, 1, G + 1, CG, 4, D + 3, CG, 4, D + 2 (+ 3 pour l'Ultra)

Pendant que l'adversaire est en l'air, faites: D, D + 1
Quand il va retomber, faites: D, QCD + 2.
Recommencez indéfiniment.

Pour disparaitre et réapparaitre devant l'adversaire, faites, après un Breaker (D, QCD + pied), le mouvement suivant: DCG + 1.

Pour disparaitre et réapparaitre derriere l'adversaire, faites, après un Breaker, M1, DCG, R1

Lorsque vous faites la flamme en l'air (D, D + 3), quand vous passez au-dessus de l'adversaire, faites: G + 3. Cinder refera sa flamme mais dans l'autre sens.

ARCADE

EYEDOL

Pour prendre le boss de Killer Instinct, faites: G + 1 + 2 + 4 avec la manette de droite, et D + 2 + 3 + 6 avec la manette de gauche. Cette manipulation s'effectue sur l'écran de jeu "VS" avant le combat (si ça marche, vous entendrez le nom de Eyedol).

10 Hits (pendant le jeu)
G, D + 1, G, 5, D + 4, G, D + 3, attendez, G, D + 1

80 Hits
G, D + 1, G, 5, D + 4, G, D + 3, attendez, G, D + 1 indéfiniment sans laisser retomber l'adversaire

80 Hits avec Eyedol: la preuve en image!

RIPTOR

16 Hits (pendant le jeu; 18 après Breaker)
CG, D + 4, CG, 1, D + 4, 1, 4, QCBG + 1, attendez, QCG + 1

30 Hits (Ultra; 32 après Breaker)
CG, D + 4, CD,1, G + 4, CG, 1, 4, D + 4, attendez, QCG + 1

Pour manger son adversaire en finish: Arrière, Diagonale Bas/Arrière, Bas, Diagonale Bas/Avant, Avant + 2

Pour cracher de l'acide en finish (comme dans Jurassic Park!): Arrière, Arrière, Arrière, 5

ORCHID

30 Hits (pendant le jeu; 32 après Breaker)
CG, D + 6, CG, 1, D + 6, CG, 1, D + 6, CD, 1, G + 5, 1, QCBG + 2, QCBG + 1, QCBG + 3, attendez, QCD + 1

44 Hits (Ultra; 46 après Breaker)
CG, D + 6, CG, 1, D + 6, CG, 1, D + 6, CD, 1, G + 5, 1, QCBG + 2, QCBG + 1, CG, D + 2, attendez, QCD + 1

Comment Orchid montre ses seins en finish: Arrière, Avant, Avant, 1

Pour redonner forme humaine à votre adversaire apres le finish du crapaud: (B, D, G + 4), restez appuyé sur 2 + H. Orchid sautera sur le côté. Appuyez sur 4, et l'ennemi retrouve son apparence (vous pouvez aussi enchaîner avec l'Ultra).

SABREWULF

20 Hits (pendant le jeu)
CG, D + 4, CG, 2, D + 2, CG, 2, D + 5.
Attendez, puis, pendant qu'il est en l'air, faites: CD, G + 2, puis, quand il va retomber, CG, D + 4

34 Hits (Ultra)
CG, D + 4, CG, 2, D + 2, CD, 2, G + 4. Pendant qu'il est en l'air, faites: CD, G + 2, et, quand il va retomber, CG, D + 4

Pour hurler et initier le clignotement de la ligne dans la barre de vie: Diagonale Avant/Bas, Bas, Diagonale Arrière/Bas + 6.

CONSOLES +

TOUT POUR TA PASSION

36.68.00.64 + DE TIPS

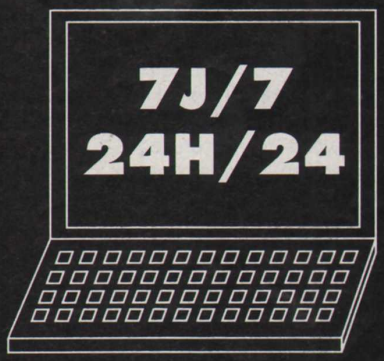
Tu coinces dans un jeu? Tu cherches des vies, des armes, de l'énergie, tu craques?

Appelle nous, nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin!!!

36 15 TC PLUS

Découvre en allumant ton minitel, toutes les rubriques que nous avons pour toi :

- Hot Line, retrouve Switch le mercredi et le vendredi de 14 h à 18 h et dialogue en direct avec lui
- Dialogue en direct et échange des astuces
- Consulte tous les tips sur un max de jeux
- Pour vendre ou échanger des jeux, va sur les PA
- Gagne des tonnes de cadeaux

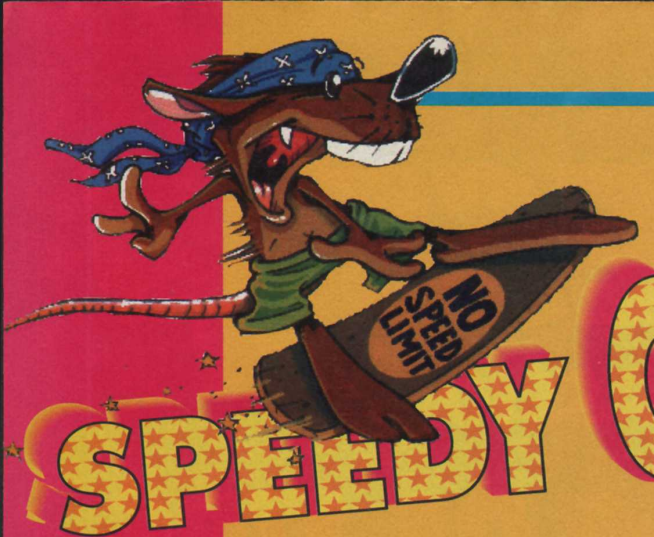


36.15: T36:1,27F TTC/mn T44:2,19F TTC/mn

36.68.05.20 + DE JEUX

Prêt à affronter les questions de la rédaction?
Jette toi à l'eau!!! Gagne des cadeaux:
des Consoles, des Cartouches, des Mangas...
Le code "CONSOLES+" est le code 32

36.68: 2,19F TTC/minute.



SPEEDY GONZATEST

Un, deux, trois, nous irons chez moi
Quatre, cinq, six, casser ma tirelire
Sept, huit, neuf, ça va être la teuf!
Dix, onze, douze... je ne sais pas si j'ai assez de flouze...
Et tout ça pour quoi? Partir au Mexique
boire de la tequila?
Non, le but est d'avoir de nouvelles consoles tout à moi!
Ah! tester des jeux Saturn et Playstation en speedy...
Mon rêve de souris...

MEGA CD 92%

EARTHWORM JIM Special Edition

Tout le monde connaît désormais Earthworm Jim, le célèbre ver de terre imaginé par David Perry. Le voilà qui revient dans une version spéciale pour le MCD. Que ceux qui n'ont pas encore ce jeu délirant et qui possèdent un MCD (ça fait pas beaucoup de monde...) se jettent dessus car les modifications par rapport à la version MD méritent le détour. Outre la musique, les bruitages et voix digitalisées, de très bonne qualité, la présentation des niveaux a changé ainsi que quelques décors, lesquels se sont ornés de déformations du meilleur effet. Mieux, vous découvrirez un niveau supplémentaire (Big Bruty), une arme inédite et deux fins différentes pour deux des niveaux du jeu. L'acmé du délire.

MEGA CD 79%

FLYING NIGHTMARE

Cette simulation d'avion de chasse s'adresse aux purs et durs du pilotage aérien. Que les amateurs ne s'y trompent pas, il ne s'agit pas d'un shoot'em up mais d'une vraie simulation, avec tous les aspects techniques qui en découlent. Un genre spécial que nous sommes habitués à voir sur micro et qui, sur MCD, s'avère une tentative relativement réussie. Certes, le jeu est un peu lent et les graphismes en 3D sont plutôt sobres, mais plusieurs vues extérieures sont proposées pour la vingtaine de missions prévues. A réserver aux puristes.

MEGA-DRIVE 32X 80%

WWF RAW

Encore une nouvelle version pour ce jeu de catch bien connu qui tourne sur toutes les consoles. Les superstars de la WWF s'affrontent dans les différents modes de jeu proposés. Les bons moments des Royal Rumble, des Survivors Series et d'autres matchs simples ou en équipe en font partie. Treize catcheurs s'affrontent désormais, grâce à l'arrivée d'un petit nouveau, le Ninja. Le son est très bien rendu sur la 32X et les sprites sont un peu plus gros que dans les précédentes versions du jeu. Avec leurs techniques infernales et leurs prises finales personnalisées, ces catcheurs vous donneront du fil à retordre. Dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur de l'intérêt.

SUPER NINTENDO 80%

CAPTAIN COMMANDO

Bastonneurs, à vos paddles! Vous avez aimé ce jeu sur borne d'arcade? Eh bien, sachez que la version SNIN lui est très fidèle, avec les mêmes personnages et les mêmes niveaux, au nombre d'une dizaine. Vous avez le choix entre les quatre membres de l'équipe Commando: Baby, Ninja, Mummy et Captain. Chacun se bat avec ses propres méthodes et possède une attaque spéciale. Des armes peuvent être ramassées sur le parcours et utilisées durant un temps limité. Les graphismes et l'animation du jeu sont assez réussis et les combats sont sympa, même s'ils demeurent de facture classique. Dommage qu'on ne puisse pas grimper et combattre dans de gros robots, comme dans le jeu d'arcade.

SUPER FAMICOM 85%

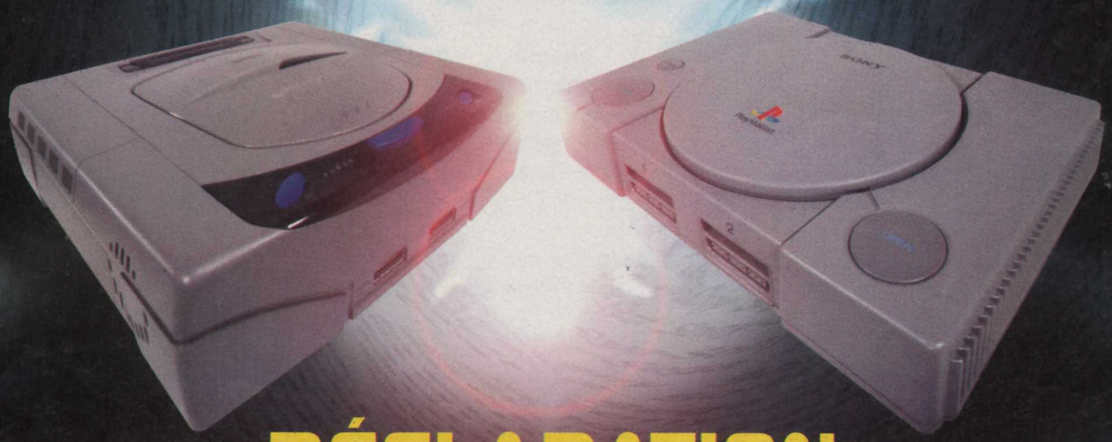
SUPER BOMBERMAN 3

Les fans de Bomberman n'ont qu'à se tourner vers l'import pour dénicher ce nouveau jeu mettant en scène les petits "bombeurs". Enfin, nouveau, c'est vite dit: ce jeu est le même que Bomberman 94 sur NEC et sur MD... en moins beau, ce qui est quand même un comble pour la SFC. Côté nouveautés, par rapport aux précédentes versions SNIN, vous trouverez différents personnages – le Bomberman esquimau, le punk, le petit vieux... –, quelques nouvelles options et des potes kangourous aux pouvoirs multiples selon leur couleur. Après être grimpé dessus, les Bombermen peuvent détruire des murs, envoyer des bombes en hauteur, etc. Un mode 5 joueurs en simultané est également au rendez-vous.

NUMÉRO SPÉCIAL

CONSOLES +

La Guerre des 32 Bits



DÉCLARATION
LE 28 JUILLET 1995
DANS TOUS LES KIOSQUES
PRÊT POUR LE BLAST?...

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Yipido! Enfin du repos bien mérité. Un an à ouvrir des milliers de millions de lettres, à admirer vos dessins et à répondre à toutes vos questions, ça fatigue le Bomboy. Voilà pourquoi, cette année, je me paye quinze jours de vacances en Guadeloupe avec Spy et Trollie, puis une semaine en Corse pour me remettre les idées en place: le cocktail punch et soleil fait pas mal de dégâts chez les hommes de petite taille! Voici donc venir les grandes vacances. Des grandes vacances au goût spécial, puisque annonciatrices des nouvelles consoles de Sony et de Sega: quand vous reviendrez chez vous après de longues semaines de repos et bronzés comme des Szpoils bleus de Burgaztnie, les Playstation et autres Saturn devraient être disponibles en version européenne chez votre revendeur du coin. Ne dépensez donc pas trop d'argent cet été, vous en aurez besoin pour la rentrée! Allez, les zébrons, au mois de septembre...

Bomboy, moustache rousse, cheveux blonds, et encore la marque du maillot de l'an passé.

LE CONCOURS "TA MÈRE"

Cet été, si vous trouvez que votre glace à trois boules n'a pas bon goût ou que votre boisson gazeuse n'est pas très fraîche, prenez le temps de participer au nouveau concours qui a débuté le mois dernier. S'inspirant de la mode du moment, stupide entre toutes, qui consiste à raconter des blagues commençant par "Ta mère", du genre "Ta mère, elle est tellement bête que quand tu lui dis d'acheter une télé couleur, elle te demande de quelle couleur!", je vous propose de mettre ces blagues en dessin. J'espère en recevoir un maximum pour que, dès la rentrée, je puisse en publier dans le courrier. Amateurs de l'humour qui décape, soyez imaginatifs!

LE KUAIRE

Ces grandes vacances sont donc le prélude à l'arrivée officielle des consoles 32 bits en France. Tout naturellement, vos questions se portent en majorité sur les nouvelles technologies. Devez-vous revendre votre "vieille" console 16 bits? Doit on échanger sa 103 SP contre une 32 bits? Le très-vénéré-minuscule Bomboy va tâcher de vous répondre le plus clairement possible, dans la joie et la bonne humeur.

FLORIAN, BIEN ENNUYÉ

Q Florian, un abonné (et même réabonné) à Consoles+, semble paniqué (mais presque) par l'arrivée des consoles 32 bits. Il me demande si la 3DO a une chance face à la Playstation et à la Saturn. Il veut aussi savoir s'il doit revendre sa 16 bits pour acheter une nouvelle console. Enfin, il se pose la question de savoir si, malgré la disparition subite des toilettes dans les options de Theme Park sur Super Nintendo, le jeu verra le jour?

R *Je l'ai toujours dit et je le redis encore une fois, la 3DO ne m'a jamais vraiment plu. C'est une console intéressante, qui dispose de quelques bons jeux. Mais ces derniers sont, dans leur grande majorité, sans cesse ralentis par de longs et pénibles appels disque. Prenons le cas, par exemple, de Peabble Beach Golf: le temps de choisir son club, la force de frappe, sa position des pieds au sol et, enfin, la direction de sa frappe, on a déjà eu droit à sept cents appels disque et trois heures de chargement. J'exagère un peu, mais cela devient rapidement agaçant. Je préfère de loin une Playstation ou une Saturn, bien mieux étudiées. Pour l'instant, donc, la 3DO n'est pas vraiment la console que je choisirais. Cependant, la compagnie qui fabrique la 3DO annonce la sortie prochaine d'une console 64 bits aux capacités hallucinantes... Là-dessus, tant que je n'ai rien vu, je ne peux me prononcer. Par ailleurs, je ne te conseille pas de revendre ta console 16 bits pour acheter une nouvelle bécane: elle a encore de longs mois à vivre. Il n'y a qu'à voir le salon de Los Angeles du mois dernier pour se rendre compte de la qualité et du nombre de nouveautés qui restent à sortir sur 16 bits. Nintendo, pour ne citer que cette société, propose un superbe Killer Instinct et un Donkey Kong Country II pour Noël. Ces deux jeux sont la preuve vivante que l'on peut encore faire de très bons produits sur 16 bits. Comme dit le proverbe, "c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes". Enfin, rassure-toi, malgré l'absence de toilettes dans le jeu Theme Park sur Super Nintendo, la cartouche sortira normalement en France. Si jamais une envie subite de te soulager te*

Loic CASTELLI

VOS MEILLEURES COUVES

Kévin DOMERGUE

prenait en cours de partie, je suis sûr que tu saurais parfaitement bien t'en tirer.

Pelé, roi du ballon rond

Q Benoît Pelé, qui m'assure n'avoir aucun lien de parenté avec le plus connu des joueurs de football de tous les temps, aimerait savoir si l'avenir de la Neo Geo CD est menacé. Cette console risque-t-elle de disparaître un jour? Une Neo Geo 32 bits va-t-elle voir le jour? Enfin, l'arrivée de l'Ultra-64 va-t-elle perturber les constructeurs de la Playstation, de la 3DO et de la Saturn?

R Salut Benoît. Effectivement, je crains que la Neo Geo CD soit quelque peu menacée par l'arrivée de toutes ces nouvelles consoles. Et je vais te dire pourquoi: avec des consoles comme la Playstation, la Saturn ou même la 3DO, l'avenir être aux jeux en 3D temps réel dotés, si possible, de mapping de texture sur les surfaces des polygones animés. La Neo Geo, CD ou cartouche, n'a pas la puissance nécessaire pour accomplir de telles performances. Cependant, cette console dispose d'un atout dans son jeu: les jeux de baston et l'adaptation de jeux d'arcade. Il n'y a qu'à voir des jeux comme Samurai Shodown 2 ou Fatal Fury 3 pour s'en convaincre: cette console n'est pas encore morte et enterrée. Qui plus est, des jeux comme Puzzle Bobble, disponibles sur Neo Geo, sont une source de divertissement inépuisable. Il faudra cependant bien qu'un jour les constructeurs de Neo Geo réagissent face à la concurrence. Banana San, notre envoyé permanent au Japon, nous dit qu'une rumeur circule selon laquelle une Neo Geo 32 bits serait sur le point de naître! Alors, sushi d'avril ou information? Le temps nous le dira. Quant à Nintendo, le problème tient à ce que la sortie officielle de l'Ultra-64 est sans cesse retardée. Elle devait voir le jour cet automne, et Nintendo annonce maintenant qu'elle ne sera prête qu'au mois d'avril 96 au Japon, voire à la fin de l'année 96! Non mais, franchement, ils se fichent de qui chez Nintendo? Moi, ce que je dis, c'est que cette sortie toujours repoussée de cette console 64 bits fait le bonheur de Sony et de Sega! Pendant que le chat n'est pas là, les souris dansent, se font un maximum de brouzoufs et empochent un max' de parts de marché. Pour l'instant, l'arrivée de l'Ultra-64 fait plutôt sourire chez Sony et Sega: l'année 1995 sera une excellente année pour ces deux constructeurs. Au milieu de l'année prochaine, peut-être riront-ils jaune... si, toutefois, la sortie de l'Ultra-64 n'est pas encore à nouveau retardée.

Mangaga, le mec!

Q Un représentant autoproclamé des lecteurs de Consoles+ nous envoie un bout de papier sur lequel il expose ses revendications. Après quelques compliments vite envoyés, notre homme prétend nous imposer des quotas quant aux tests de jeux dans Consoles+. Monsieur voudrait que les tests de plus de 90% tiennent sur huit pages et que la rubrique "Animé+" du Panda ait cinq pages de plus! Non mais vous y croyez, vous?

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

R Monsieur "le représentant des idées de la moyenne des lecteurs de Consoles+", permettez-moi de vous dire que vos idées n'intéressent que le Panda! En effet, à chacune des réunions destinées à élaborer le sommaire du futur numéro de Consoles+, le Panda se démène pour obtenir quelques lignes de plus dans sa rubrique: "Allez, A.H.L., donne-moi une page de plus... Non? Deux, alors?" Auriez-vous été payé par le Panda, monsieur le représentant? Par ailleurs, si nous devions passer huit pages sur les tests qui ont plus de 90%, Consoles+ ne serait plus ce qu'il est actuellement! Comme nous nous devons de tester les meilleurs jeux du moment et que nous ne pouvons pas augmenter considérablement notre nombre de pages – qui reste le plus important de la profession –, cela signifie qu'on ne pourrait plus en tester qu'une dizaine! Soyons sérieux...

Et ma Jaguar, alors?

Q Jagman a quelques petites questions à me poser. Coup de chance, je passais par là, et je peux lui répondre. Il veut absolument savoir quand les éditeurs se décideront enfin à sortir des bons jeux sur Jaguar. Pourquoi, se demande-t-il, les jeux sortent-ils par douzaines sur la Plays-

Alexandre GARCIA

Julien AÏACHE

Lidia DA COSTA

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

tation et sur la Saturn quand il n'en sort qu'un tous les trente-six du mois sur la Jaguar?

R *Jagman, tu as tout à fait raison de te poser des questions. D'après ce que j'ai entendu dire, la Jaguar n'est pas une console très facile à programmer. Il est donc peut-être normal que les jeux mettent plus de temps à sortir que sur les autres machines... Mais je ne crois pas que ce soit là la véritable raison. Je crois plutôt que le nombre relativement peu élevé de machines vendues à travers le monde n'incline guère les éditeurs à se lancer. La France, entre autres, ne dispose pas d'un circuit de distribution de qualité: les jeux étrangers, quand il y en a, sont déjà dans les boutiques d'import alors que la société qui s'occupe de les distribuer en France les attend toujours! On croit rêver. Et si les nouveautés sur Playstation et sur Saturn sont si nombreuses, c'est que les éditeurs sont plus nombreux et qu'ils croient beaucoup plus en de telles machines qu'en la Jaguar. Ils passent donc beaucoup plus de temps à programmer leurs jeux, à les rendre jouables et à nous proposer de petites merveilles sur PS-X et Saturn. Quant aux jeux programmés sur Jaguar, ils sont le plus souvent des "petits" jeux déjà existants sur d'autres consoles, dont on a fait une rapide conversion: Sensible Soccer est identique à toutes les autres versions du marché; Cannon Fodder n'a rien de nouveau; Theme Park est, lui aussi, une simple conversion. Les éditeurs ne se cassent donc pas trop la tête à développer sur cette machine, ou alors trop rarement. Certes, Alien Versus Predator et Doom sont de très bons jeux. Mais deux jeux, c'est pas un peu léger?*

MESSIEURS, LE ROI!

Q **Madame, mademoiselle, monsieur, je vous demande d'accueillir comme il se doit le baron de la Hujmuskuse, Bernard Thibaut Tancrède.**
Vous pouvez vous relever. Notre Seigneur a flashé sur la Playstation de Sony et compte l'acheter le plus rapidement possible avec son argent de poche de la semaine. Cependant, Sa Seigneurie craint de ne plus trouver de nouveautés japonaises après la sortie officielle de la console en France. Il me demande du haut de Sa Grandeur quels seront les avantages et les inconvénients de cette console en import?

R *Comme je vous comprends, Monseigneur. Craquer pour une telle console est bien compréhensible. Mais attention, avant d'acheter une Playstation japonaise, il convient de savoir plusieurs choses. Sachez tout d'abord que la console nippone ne sera pas compatible avec la Playstation française, pas plus d'ailleurs qu'avec la Playstation américaine. Selon une rumeur, un adaptateur pourrait être disponible pour rendre compatibles ces machines entre elles. Sachez aussi que, si Votre Seigneurie ne dispose pas d'un téléviseur aux normes NTSC, l'image que vous obtiendrez sur votre écran ne sera pas stable. Il y aura en effet un léger flottement de l'image dans les coins supérieurs de celle-ci. Même avec une console trafiquée aux normes françaises. Je vous rassure tout de suite, dès qu'il y a du mouvement au cours d'une partie, cette légère oscillation de l'image se fait complètement oublier. Le dernier inconvénient, et pas le moindre, concerne les jeux. L'arrivée de la Playstation officielle en France n'empêchera certes pas les boutiques d'importer des jeux du Japon. Il n'y a qu'à prendre l'exemple de la Megadrive et de la Super Famicom japonaises. Plusieurs années après leur sortie officielle en France, on trouve toujours des jeux japonais. Ils se vendent d'ailleurs très, très bien. Donc, de ce côté-là, Votre Grandeur n'a pas à être inquiet. Non, ce qui est embêtant, c'est que le prix des jeux japonais sera plus élevé que celui des jeux officiels. Le marché de l'import, que ce soit pour la Playstation ou la Saturn, s'adresse donc aux personnes qui disposent d'un peu plus d'argent que les autres. Et, bien sûr, à ceux qui comprennent parfaitement le japonais! Essayez de piger quelque chose aux jeux de rôles en japonais, moi, j'en ai perdu mon latin!*

ET ROND ET ROND, PETIT FLORENT

Q **Florent Buhot, petit par la taille et par le budget,** aimerait savoir, comme beaucoup d'entre vous, si Dragon Ball Z 4 est en cours de développement. D'autre part, il veut connaître le prix du Super Game Mage.

R *Salut petit gars, entre personnes de petite taille, je pense que l'on va bien s'entendre. Je peux l'affirmer sans me tromper, Dragon Ball Z 4 va sortir très pro-*

David HEYMANS

Anthony BOURREAU

Xavier RaMONÈDE

chainement. Quant au Super Game Mage, très pratique, il te permet de sauvegarder une partie à n'importe quel moment de n'importe quel jeu. Ainsi, si tu te retrouves devant un boss assez balèze, il te suffit de faire une petite manipulation sur ton joypad et la partie est sauvegardée en mémoire. Si tu perds face à ce boss, une autre manipulation te permet de revenir à l'endroit où tu as sauvegardé. C'est franchement de la triche, mais c'est aussi franchement bien pensé. De plus, tu peux rentrer des codes dans le Super Game Mage qui te permettent d'avoir des vies infinies, du temps infini... Un service Minitel, dont le code te sera fourni avec le Super Game Mage, met à jour de nouveaux codes. Le seul défaut du Super Game Mage, c'est que lorsque l'on éteint sa console, la sauvegarde est effacée. Son prix tourne autour de 300 francs.

Sofiane, on t'aime

Q **Sofiane, jolie fleur sauvage que l'on trouve dans le sud de la France, près de Vitrolles, m'interroge.** Elle souhaite absolument savoir si Cadillacs and Dinosaurs va sortir sur Super Nintendo. De plus, cette charmante demoiselle aimerait connaître la liste des éditeurs qui ont signé avec Nintendo pour développer des jeux sur Ultra-64.

R *Non, Cadillacs and Dinosaurs n'est pas prévu sur Super Nintendo. Ne l'ayant pas vu non plus au salon de Los Angeles du mois dernier, je ne pense pas qu'il sortira un jour sur cette console. D'ailleurs, il faudrait déjà que la Super Nintendo dispose d'un lecteur de CD-Rom, ce qui n'est et ne sera jamais le cas. Quant aux éditeurs qui ont signé pour développer des jeux sur l'Ultra-64, peu nombreux pour l'instant mais très réputés, en voici la liste: Nintendo (bien évidemment), Squaresoft (le roi du jeu d'aventure), Williams (Mortal Kombat I et II), Acclaim, Virgin, Rare (à qui l'on doit Donkey Kong Country I et II ainsi que Killer Instinct) et Gametek. Espérons qu'ils nous fourniront des jeux à la hauteur des capacités de la machine. Sofiane, pendant que j'y pense, veux-tu m'épouser? Trollie sera notre témoin. Chastes baisers.*

Mister X. Non, ce n'est pas sale

Q **Ce que j'aime bien avec Mister X, c'est que ces questions sont aussi courtes que je suis grand.** Il souhaite absolument savoir ce que je pense de Wolfenstein 3D sur Super Nintendo.

R *Au départ, je n'aimais pas du tout ce genre de jeu. Mais il faut bien avouer que je n'y avais encore jamais joué! Dès l'instant où j'ai commencé à m'y mettre, je me suis plongé comme un fou dans l'ambiance, et le suspense se révèle omniprésent durant toute la partie. Il faut reconnaître que les graphismes ne sont pas extraordinaires, car trop pixeélisés. Nous avons testé ce jeu dans le numéro d'été de l'année dernière. Mais si tu t'intéresses à ce genre de jeu, je te conseille d'attendre l'arrivée de Doom, un jeu fort prometteur qui est la suite, en quelque sorte, de Wolfenstein 3D. D'après ce que j'ai vu de ce Doom sur Super Nintendo, il est vraiment très réussi, tant graphiquement qu'en matière de jouabilité.*

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Jonathan va la cruche à l'eau...

Q **Il est mignon, le petit Jonathan Sémenou:** il me demande si la Saturn vaut plus le coup que le Mega CD? Il est fou, lui, ou quoi? Jonathan, je t'en supplie, reprends-toi!

R *Jonathan, jeune naïf, le Mega CD est complètement dépassé par la Saturn. Cette dernière console est tout bonnement extraordinaire. Elle est très puissante et dispose de jeux très beaux et techniquement impressionnants. Donc, si tu as de l'argent de côté, garde-le pour t'acheter une Saturn. A l'heure où tu lis ces lignes, elle est déjà disponible en version française.*

Un grand bravo à Nolwenn Guerisec: elle remporte l'abonnement du mois. Une ovation spéciale à Alexandre Garcia: on attend sa récidive avec impatience. Et, comme toujours, un grand merci à tous et à toutes pour vos œuvres (n'oubliez pas de les signer ni d'indiquer votre adresse!). Bonnes vacances.

Julien AÏACHE

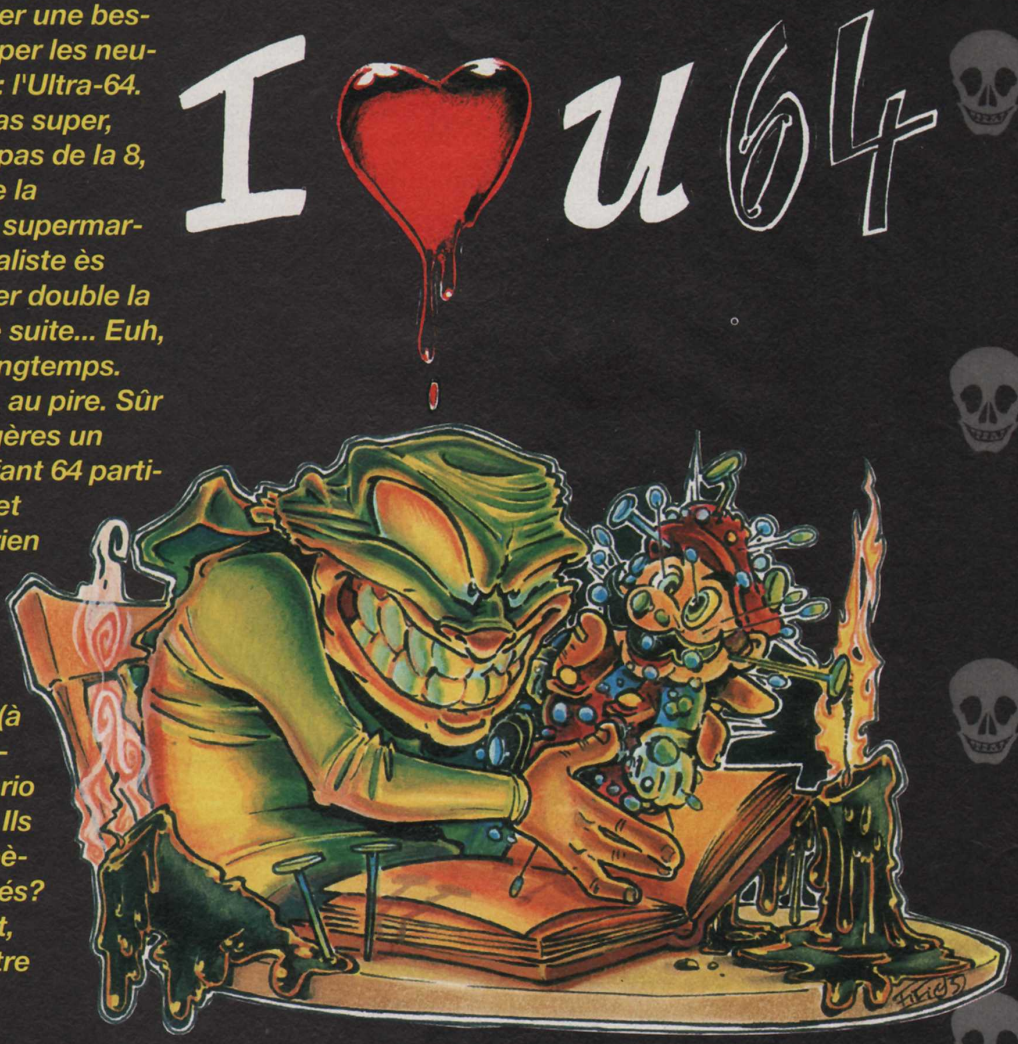
Eric PHRAKONKHAM

Nolwenn GUERISEC

COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER...

ze killer

Je méprise les nabots, j'exècre les moustachus, je crache sur les plombiers, et je le vomis, ce Mario! Que son cul le démange et que son bras lui pousse trop court pour se le gratter! Y'a un an et demi, à Las Vegas, le gnome emmoustaché se vantait d'être en train de concocter une bestiole révolutionnaire, à nous décaper les neurones, nous lessiver les synapses: l'Ultra-64. C'est pas bon, qu'il disait, c'est pas super, c'est pas méga, c'est Ultra! c'est pas de la 8, pas de la 16, pas de la 32, c'est de la 64 fillette, mon neveu, enfoncé le supermarché Sony, dépassé Sega, le spécialiste ès défouloirs adolescents: le plombier double la mise, et pas plus tard que tout de suite... Euh, que bientôt... Disons, dans pas longtemps. Allez, l'hiver prochain... à Pâques, au pire. Sûr que si on promettait à nos ménagères un aspirateur Ultra performant bouffant 64 particules de poussière à la seconde, et que, le jour dit, elles ne voyaient rien venir, ça tournerait à l'émeute... Nous, joueurs, on est bien plus gentils que ça, on a l'habitude. Le hérisson se disait en retard, il est en avance, Sony la joue intox (à quand le milliard de consoles vendues, la semaine prochaine?), Mario bosse sur une console fantôme... Ils nous font bluff sur bluff, et ils espèrent qu'on va payer les yeux fermés? Le marché du jeu vidéo se rétrécit, nous dit-on: qu'ils se bouffent entre eux, on jugera sur pièce!



SLAM CITY - MCD 32X - DIGITAL PICTURES

Ponk! ponk! A la cool, ce sket-ba! Dément, le bruitage. Comment on l'entend bien le ballon qui rebondit, oublie. Ponk! ponk! Yo, man, ça digitalise méchant, comment il est sclé-mu, l'ailier, laisse... Ma collec' de POGs contre son short tellement il est beau. Ponk! ponk! Trop fort, je peux aller à droite si je veux. Trop pur, je peux même aller à gauche! Ultime: si j'appuie sur le ton-bou, le mec en te-shor (décidément, il me faut le même!), il passe un dunk et j'ai qu'à le regarder faire. Le pur fun, les séquences préfilmées, on a tout le temps de fumer un tonj' entre les actions. Ponk! ponk! Délire: deux joueurs à l'écran en même temps, j'y crois pas! J'en peux plus, c'est trop bien, je recommence: droite, gauche, gauche, droite... Ponk! ponk!

MAGIC BEAST WARRIORS - PLAYSTATION - ALLUMER

Un million de Playstation fourguées: bravo Sony, toutes nos ficelles de caleçon. Et maintenant, qu'est-ce qu'on va bien pouvoir mettre dessus, hum? Pas que des Tekken et des Ridge Racer, quand même, les joueurs s'y habitueraient et en redemanderaient, les bougres! Allez, on va se fabriquer un petit combat sauce nippone, avec des personnages genre marionnettes en plastoc et un ou deux acteurs filmés puis digitalisés, histoire de dire qu'on sait le faire... Tant pis si les mouvements sont affreusement saccadés et le décor de fond (hideux) cruellement pixélisé, c'est jamais qu'un jeu de baston. Pas grave les temps de chargement, comme ça les joueurs croiront qu'il y a quelque chose à charger! Et pour leur faire oublier le ridicule des armes utilisées (violon, râteau... manque plus que la cuiller à soupe et la tondeuse à gazon), on va les abrutir avec un mauvais rock. Sur le million d'acheteurs potentiel, on trouvera bien quelques couillons qui ont six billets à perdre. Mais es-tu vraiment un couillon?

SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

→ OBJECTIF GAMES

Une ascencion vertigineuse

Comment? Vous n'avez pas encore de boutique Objectif Games dans votre ville? Vous savez que ça devient rare? Il est vrai qu'avec une franchise gratuite, sans droits d'entrée ni royalties mensuelles à reverser, les futurs revendeurs d'Objectif Games se jettent à qui mieux mieux dans l'aventure. La bosse du commerce sans doute. D'ailleurs tous les bossus du genre n'ont qu'à téléphoner au 21 23 46 43 pour se renseigner et bientôt de nouvelles boutiques s'ouvriront aux quatre coins de France (fax: 21 71 27 62). Leur objectif est clair: proposer un très grand nombre de jeux d'occasion sur toutes les consoles (l'achat et l'échange sont aussi de la partie), vous conseiller sur les nouvelles consoles en tant que spécialistes de la Saturn et de la PS-X (la Saturn version française est disponible!) , sans oublier les micros avec l'ouverture d'une section compatible PC-CD Rom à Arras, Wattrelos et Marseillan. Et si vous voulez gagner une PS-X ou dialoguer avec des passionnés, le serveur minitel 36 15 Objectif Games comblera bientôt vos attentes. Notre objectif: être partout!

Objectif Games
116, rue du Général Leclerc-76 000 Rouen
Tel: 35 15 53 84
(de Paris faire le 16)

→ STOP GAMES

On liquide tout

Pour un scoop, c'en est un! Eh! On vous annonce **une liquidation totale de notre stock pendant la période d'été du 1er juillet au 15 août!** Ca veut dire **20% moins cher que les prix des fournisseurs** sur tous les Goodies, les jeux SNIN, MD, PS-X, 3DO, Game Boy, Game Gear, MegaCD mais aussi sur les produits Japanime, sur toutes les consoles et aussi sur tous les jeux d'occasion!!! Nous, quand on liquide un stock, on ne fait pas les choses à moitié... A bientôt.

Stop Games
6, rue d'Arras-75 005 Paris
Tel: 43 54 41 44

Publi-reportage

OBJECTIF GAMES

29, Rue Gambetta 62000 Arras 21/23/46/43	11, Rue de la Justice 68100 Mulhouse 89/46/48/43
20, Rue d'Autun 71100 Chalon/Saône 85/48/16/40	1, Place Dupuy 31000 Toulouse 61/62/55/66
4/6, Rue de Noisy 94360 Bry/Marne 47/06/34/13	1, Rue de la République 25000 Besançon 81/82/82/23

NOUVEAU 116, Rue du G. Leclerc 76000 Rouen 35/15/53/84

SUPER NES		MEGADRIVE		NEO GEO CD		PSX	
DBZ 4 (jap)	499	32X Doom	299	Console 50hz	3290	Console	TEL
Illusion of time	**399**	Fifa 95	299	**Console 60hz**	**3490**	Ridge racer	TEL
Demon'crest	399	**Soleil**	**399**	AOF 2	399	**Toshinden**	TEL
Megaman X2	**449**	**Theme park**	**399**	FF special	399	Tekken	TEL
Earthworm J	449	**Street racer**	**399**	Sidekicks 3	399	Jumping	TEL
NBA jam TE	**449**	Sonic 4	379	**King of F. 94**	**399**	Vampire	TEL
Superstar soccer	449	**Earthworm J.**	**399**	Samouraï 2	399	Philosoma	TEL
Theme park	**449**	Alien soldier	399	**View point**	**449**	Gunners	TEL
Autres news	TEL	Autres news	TEL	Double dragon	399	Autres news	TEL
				Last resort	399	**SATURN**	
				Trash rally	399	Console	TEL
				Aero fighter2	399	Shinobi	TEL
				Fatal fury 3	**449**	**ASTAL**	TEL
				Bowling	399	Deadalus	TEL
				Magician Lord	399	**Daytona**	TEL
				Spinmaster	**399**	**Victory goal**	TEL
				Agressor	449	Autres news	TEL
				Galaxy fight	449	**PC-FX**	
				Puzzle bobble	399	**Battle heat**	**599**
				Power spike2	**449**	Autres news	TEL
				Autres news	TEL		

NEUF - OCCASION -REPRISES A DES PRIX "CANONS" POUR COMMANDER, CONTACTER LE MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

SEGA SATURN FRANCAISE DISPONIBLE LE 10 JUILLET

FRANCHISE GRATUITE OBJECTIF GAMES

Vous souhaitez créer un magasin indépendant avec une enseigne de renom, sans pour autant payer un droit d'entrée exorbitant et des royalties mensuelles. Vous dirigez déjà un magasin et vous desirez augmenter votre chiffre d'affaires sans pour autant perdre votre indépendance. Alors demandez nous, sans aucun engagement de votre part, une documentation à :

OBJECTIF GAMES FRANCHISE
29, rue Gambetta 62000 ARRAS

DES LE MOIS D'AOUT 36 15 OBJECTIF GAMES

PORT : expédition 48 H. COLISSIMO 30F/JEU, 50F/CONSOLE.
REGLEMENT : chèque, mandat, Carte Bleue, CRBT : rajouter 30 F

STOP Games

STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H 30 À 19H 30

LIQUIDATION TOTALE du 1er Juillet au 15 Août

LIQUIDATION TOTALE du 01.07 au 15.08

SUPER NINTENDO		SATURN	
Super Star Soccer	399 - 20% = 319 F	Daytona	599 - 20% = 479 F
NBA Jam TE	399 - 20% = 319 F	Gran Chaser	599 - 20% = 479 F
Fatal Fury Special	449 - 20% = 349 F	Astal	599 - 20% = 479 F
Megaman X	499 - 20% = 399 F	**PSX**	
NHL 95	449 - 20% = 349 F	Tekken	599 - 20% = 479 F
Super Punch Out	449 - 20% = 349 F	Toshinden	599 - 20% = 479 F
Earth Worm Jim	449 - 20% = 349 F	Ridge Racer	599 - 20% = 479 F
NEO GEO CD		**MEGADRIVE**	
Fatal Fury 3	499 - 20% = 399 F	Fifa 95	399 - 20% = 299 F
Double Dragon	499 - 20% = 399 F	NBA Jam TE	399 - 20% = 299 F
Side Kick 3	499 - 20% = 399 F	Samouraï Shodown	399 - 20% = 299 F
Puzzle Bubble	449 - 20% = 349 F	Mister Nuts	399 - 20% = 299 F

Consoles et jeux 3DO, Goodies, Cardass, Jeux NEC, Gameboy, Game Gear, Mega Drive, Neo Geo cartouches disponibles
Jeux occasion sur toutes les consoles.
K7 Vidéo DBZ de 1 à 12 : 129 F - 20% = 100 F
20% moins cher que les prix fournisseurs sur jeux neufs et occasion

BON DE COMMANDE à renvoyer à **SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris**
Livraison 48h chrono
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

	PRIX
C+45 **TOTAL + frais de port** Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F (+ 10 F en recommandé)	

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville ..... Tél .....
Règlement : o Chèque Signature :
o Mandat-Lettre
o CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

→ KATANA

La pure japanimation

Salut, c'est encore nous Katana, la meilleure arme pour vous trouver tout ce que vous désirez dans le domaine de la Japanimation (la vraie, la dure, la pure...) et en jeux vidéo. Soyons bref, on essaye de faire le maximum pour tout le monde- et dieu sait si vous êtes nombreux à nous contacter- même si vous habitez au fin fond d'un lieu perdu dans la Cordillère des Andes... Car notre spécialité est avant tout la vente par correspondance-la sérieuse, celle qui ne vous oublie pas dès reception de votre chèque...- et si vous êtes à Paris, vous pouvez passer sans problème à nos bureaux sur demande. Katana s'évertue même à lancer de jeunes talents en distribuant un nouveau Supergénialdément Fanzine unique en son genre nommé Joypad Junior (12 balles pas cher) dédié à la Japanimation, aux jeux vidéo, à l'arcade et tout ce qui se passe dans le monde (rien que ça!)... A part ça, au Sud Est que du nouveau! Les amateurs de figurines résine vont se réjouir car on a décidé de développer ce secteur trop méconnu qui attirera sans nul doute vos âmes d'artiste... Et ce n'est pas fini car vous pouvez désormais nous demander les derniers titres sur PC CD Rom et de nombreux accessoires. En attendant de vos nouvelles, nous vous souhaitons de bonnes vacances et surtout n'hésitez pas à commander où que vous soyiez, nous assurons tous les délais de livraison. Chez nous aussi il fera beau cet été et nos arrivages seront plein de nouveautés Playstation (enfin!), Saturn, 3DO, Neo CD, Jaguar ect. On profite aussi de l'été pour vous peaufiner un joli petit serveur minitel pour la rentrée: de quoi être quotidiennement au courant de nos arrivages et des produits les plus rares qui ne font que passer si vous ne vous êtes pas précipités dessus à temps! Les catalogues sont gratuits sur demande...

Nous prenons tous les appels de 9h du matin à 19h30...

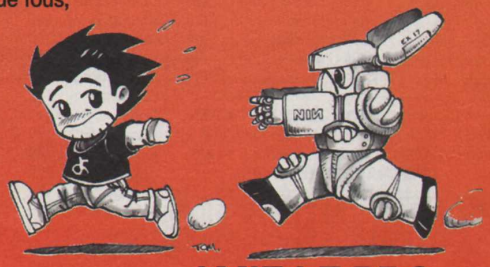
Katana
7 rue Mathis-75 019 Paris
Tel: 40 34 12 44 (Fax 40 34 12 44)

→ SAT-ELITE GAMES

-20% sur tous les jeux

Ils sont tous venus les Terry et Andy Bogard, Ryo, Takuma, Chun Li, Ken, San Goky, Vegeta, Gotrunks, Mario, Wario, Sonic, Mickey, Aladdin, Batman, X-Men, Pete Sampras (qui joue avec Mickey?), les Simpsons, Sailor Moon (elles draguent Homer?), Sumba, Mr Nutz, Donkey Kong et même Lauren le bébé de Victor et bien d'autres... Et oui, ils sont tous là pour fêter le premier anniversaire de Sat-Elite et vous faire à cette occasion plein de cadeaux! Des cartes DBZ, des peluches Street Fighter, toutes sortes de Goodies (cartes, K7 vidéo...) et surtout **-20% sur tous les jeux Super Nintendo, Game Boy, Neo Geo cartouches et CD, Megadrive, Game Gear, Master System, Saturn, PS-X, NEC, 3DO et les Goodies (mangas, figurines, K7 vidéo, cartes brillantes, etc...)**. Devenez les satellites de notre magasin et venez nombreux faire de bonnes affaires: plus on est de fous, plus on fait la fête!

Sat-Elite Games
15, Bd Voltaire
75 011 Paris
Tel: 48 06 70 70
(Fax: 48 06 70 80)



AMIE LE PRO ←

C'est son anniversaire!

Si on poussait la chansonnette pour fêter ça? Respirez à fond et reprenez tous en choeur: Joyeux anniversaire! Joyeux anniversaire! Mais j'en vois au fond qui resquillent, qui font semblant de chanter, qui trouvent que c'est la honte! Heureusement, tous ceux qui nous connaissent depuis 10 ans sont fidèles au poste et viennent fêter avec nous ces dix ans de bons et loyeux services ludiques. Ces amis malins savent bien qu'à cette occasion, nous faisons forcément des cadeaux! Actuellement nous vous offrons 20% de jeux en plus! C'est à dire que si vous achetez 500F de jeux, vous partirez avec 100F de jeux gratuits en plus! Alors, vous chantez maintenant à ce que je vois! Plutôt mal d'ailleurs... (faites gaffe aux

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

NEUF — OCCASIONS

CONSOLE PSX SATURNE 3DO
GARANTIE 2 ANS
+ 3 ECHANGES GRATUITS

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — **GAGNEZ 1 JEU GRATUIT** dans la colonne 100 F

ECHANGEZ : ajouter **50** pour 1 jeu de même valeur

NINTENDO

ADAM'S FAMILY VALUE'S	449 F
CHRONO TIGGER (JAP)	549 F
ILLUSION OF TIME	TEL
INTERNATIONAL SOCCER	399 F
JUSTICE LEAGUE	449 F
JUDGE DREDD	349 F
NBA JAM II	449 F
SECRET OF MANA	449 F
SOULBLAZER	449 F
TETRIS DOCTEUR MARIO	399 F

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER	399 F
BATMAN ROBIN	TEL
JUDGE DREDD	349 F
LEGEND DE THOR	399 F
NBA ACTION 95	399 F
NBA JAM II	449 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F
STREET RACER	TEL
WARLOCK	399 F
X-MEN II	399 F

SATURN *Surprise !* CONSOLE TEL

MANETTE 329 F

ASTAL	499 F
CLOCK WORK NIGHT	375 F
DAYTONA	499 F
GOTHA	549 F
PANZER DRAGON	499 F
SHINOBIE	TEL
VIRTUA RACING	TEL

PSX *Surprise !* CONSOLE TEL

MANETTE 329 F
MEMORY CARD 249 F

ACE COMBAT	TEL
ARC THE LAD	TEL
BOXER'S ROAD	TEL
GUNNER HEAVEN	599 F
KING FIELD II	TEL
PHILOSOMA	TEL
TEKKEN	575 F

3DO *Surprise !* CONSOLE TEL

FLASHBACK	349 F
GEX	375 F
HELL	299 F
MAD DOG II	399 F
MYST	399 F
RETURN FIRE	369 F
SLAM & JAM	349 F

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES
CARTOUCHES - LOGICIELS -
JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGA-DRIVE, NEO GEO, ETC.

RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F

100 F	150 F	200 F
BALL-Z	ADAM'S FAMILY II	CHESS MASTER
BLUES BROTHER (JAP)	ALIEN III	CHOPLIFFTER III
DENIS LA MALICE	BATTLE TOAD	CYBERNATOR
DINO CITY	CASTLE VANIA IV	EQUINOX
HOOK	FATAL FURY	FLASHBACK
MAGICAL QUEST (JAP)	JURASSIC PARK	JOES & MAC III (JAP)
MAGIK SWORD	MORTAL KOMBAT	LEGEND
OUT OF THIS WORLD	SOCCER KID	MR NUTZ
PARODUIS (JAP)	STAR WARS	ROGER RABBIT
PILOT WINGS	SUPER ALESTE	SKY BLAZER
SPIDER MAN X-MEN	SUPER DANY	TECHNO NBA
STARWINGS	TERMINATOR II (ARCADE)	YOUNG MERLIN
STREET FIGHTER II TURBO (JAP)	TINY TOONS	WOLFENSTEIN 3D
WORLD LEAGUE BASKET	WORLD HEROES	ZELDA III

250 F	300 F	350 F
ANIMANIACS	BLACKTHORNES	BATMAN & ROBIN
DESERT STRIKE)	DONKEY KONG	CANNON FODDER
FIFA SOCCER	EARTHWORM JIM	DRAGON BALL Z (RPG)
JUNGLE BOOK	FORMATION SOCCER 94	F1 POOL POSITION II
JORDAN ADVENTURE	INDIANA JONES	FATAL FURY SPECIAL
MEGAMAN X	INDY CAR	FIRE MAN
MICKEY CIRCUS	JOHN MADDEN 95	INTERNATIONAL SUPER STAR
PAGE MASTER	MORTAL KOMBAT II	MEGA MAN X II
ROCK'N ROLL RACING	NBA LIVES 95	NBA JAM II
SECRET OF MANA (US)	PAC IN TIME	PUNCH OUT
STREET RACER	RETOUR OF JEDI	SECRET OF MANA
SUPER METROID	ROI LION	SOULBLAZER
TORTUES FIGHTER	SPARSTER	SUPER STREET FIGHTER II
	ULTIMA RUNE OF VERTUE II	X-MEN

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F
ARCH RIVAL	DAVID CUP	AMMAZING TENNIS
BATMAN RETURN	GOLDEN AXE II	ANOTHER WORLD
BODOKAN	EUROPEAN CLUB SOCCER	COSMIC SPACE
CHAKAN	IMMORTAL	COOL SPOT
DAVID ROBINSON	JURASSIC PARK	FANTASTIC DASY
FATAL LABYRINTHE	KICK OFF	LHX ATTACK CHOPPER
FATAL REWING	LEMMINGS	MEGAMOMANIA
GREEN DOG	POWER MONGER	MORTAL KOMBAT
MIKE DIKTA	SPEED BALL II	PUGSY
PAPER BOY	SPLATTER HOUSE II	ROLLING THUNDER II
STRIDER	TEAM USA	SONIC II
SUPER THUNDER BLADE	ULTIMATE SOCCER	TERMINATOR II
SUPER HYDLIDE	TAZMANIA	ZOOL

200 F	250 F	300 F
ALLADIN	AERO ACROBAT	ATPS TENNIS
ECCO DOLPHIN	BLOOD SHOT	EARTH WARM JIM
ETERNAL CHAMPION	BONKERS	FIFA 95
FIFA SOCCER	BUBBA & STICK	LES SCHTROUMPFS
FLASH BACK	ECCO II	LEMMINGS II
PINK PANTHERE	IMG TENNIS	MEGA BOMBERMAN
ROCKETKNIGHT	LANDSTALKER	MORTAL KOMBAT II
SHAQ FU	MEGA SWIV	POWER DRIVE
SHINOBIE III	ROI LION	SONIC IV
STREET FIGHTER II	SPASTER	SHINNING FORCE II
THUNDER FORCE IV	SOLEIL	STARGATE
YOGI BEAR	TAZMANIA II	STRIKER
WINTER OLYMPIQUE		

NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2490 F

190 F	290 F	390 F
FATAL FURY SPECIAL	AGRESSOR OF DARK COMBAT	GALAXY FIGHT
SAMOURAI SHODOWN	BASE BALL STAR II	FATAL FURY III
SIDE KICK II	KING OF FIGHTER 94	MUTATION NATION
SONIC WINGS II	SAMOURAI SHODOWN	VIEW POINT
TOP HUNTER	WORLD HEROES II JET	WINF JAMMER

NEO GEO (garantie 6 mois) 890 F

190 F	350 F	690 F
BLUE'S JOURNEY	3 COUNT BOUNT	ART OF FIGHTING II
CIBER LIPS	BASE BALL 2020	KARNOV REVENGE
FATAL FURY	EIGHT MAN	SAMOURAI SHODOWN II
NAM 1975	SIDE KICK	SUPER SIDE KICK II
WORLD HEROES	WORLD HEROES II)	WORLD HEROES II IET

3 DO (garantie 6 mois) 2190 F

150 F	200 F	300 F
MICROCOSM	ALONE IN THE DARK	FLASH BACK
OUT OF THIS WORLD	CORSE KILLER	IMMERCENARY
SLAYER	SAMOURAI SHODOWN	MYST
VR STALKER	SEAL OF PHARAON	NEED FOR SPEED
WAY OF WARRIOR	THEME PARK	ROAD RASH

SATURN

299 F	349F	399F
CLOCK WORK NIGHT	VIRTUA FIGHTER	PANZER DRAGON
GALE RACER	MYST	DAYTONA

PSX

299 F	349F	399F
CYBER SLEEL	RIDGE RACER	KILEAK THE BLOOD
SPACE GRIFFON	COSMIC RACE	TOSHINDEN
MOTOR TOONS	PARODIUS	RAIDEN II

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

❍ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
❍ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | Date
Signature

CONSOLE 07/95

canettes lancées par les voisins mécontents...) Vu votre voix, venez plutôt nous voir dans nos 250m2 de magasin et vous pourrez apprécier l'étendue de notre gamme: outre notre espace dédié aux ordinateurs familiaux type Atari et Amiga, nous avons également un espace Home PC où vous construirez votre ordinateur comme un mécano et un espace consoles où tous les derniers produits sont en vente (PS-X, Saturn, 3DO...). Tous ces lieux sont assortis d'un large choix de jeux neufs et d'occasion. Amie maitrisant lui-même le service après-vente vous offre deux ans de garantie sur les PC et les consoles. Et ce n'est pas tout! Nous rachetons et échangeons aussi vos jeux et consoles aux meilleures conditions. Pourquoi chercher ailleurs que chez un fidèle "Amie" présent depuis 10 ans maintenant? Comme le temps passe...

Amie le Pro. 11, Bd Voltaire. 75 011 Paris.
Tel: 43 57 48 20
Métro
République

SCORE GAMES

C'est plus fort pour toi!

Certes l'erreur est humaine mais si tu ne nous connais pas, t'es pas humain! Cela fait un an que nous sommes à Saint Germain en Laye et tu n'en a toujours pas fait profiter ton porte-monnaie... Y'en a qui ne sont pas malins, malins... Alors si tu te moques que nous fassions les meilleurs prix te permettant d'acquérir les meilleurs jeux dans les meilleures conditions, sache que nous tenons à ta disposition plus de 10 000 jeux en neuf et occase! Quoique tu cherches, ne cherche plus, nous avons tout: CD Rom PC, Saturn, PS-X et toutes les consoles Nintendo et Sega... et bien evidemment les Goodies DBZ! Et si ton porte-monnaie fait la tête et que tu ne peux plus supporter tes anciens jeux, ne déprime pas, viens nous voir ou appelle-nous au (16-1) 30 61 47 47. Grâce à notre super système de reprises, tu pourras t'éclater à nouveau sur ta console (et si ta console ne supporte plus que tu t'éclates dessus, viens nous la vendre ou l'échanger!). Les veinards qui nous connaissent déjà savent qu'ils peuvent venir tester les jeux... Ils sont malins! Les autres ont désormais toutes les chances de le devenir même par correspondance: ils bénéficieront des mêmes avantages en restant devant leurs consoles.

Score Games
42, rue de Paris
78 100 Saint-Germain-en-Laye
Tel: 30 61 47 47

SCORE GAMES

LA VIDEO JEU PASSION

ST GERMAIN en LAYE
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE
• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER
ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez

vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

SUPER NINTENDO

CONSOLE neuve SUPER NINTENDO avec 1 manette **599 F**

ADDAM'S FAMILY VALUES	TEL
DBZ III JAP	299 F
DINI DIN'S SOCCER	199 F
ILLUSION OF TIME	TEL
JUNGLE STRIKE	TEL
LEGEND	199 F
MADDEN 95	299 F
MARIO MISSING	249 F
MORTAL KOMBAT	99 F
PAC MAN II	TEL
PIT FICHTER	99 F
SECRET OF MANA	449 F
STARGATE	379 F
SUPER TURRICAN	139 F
THEME PARK	TEL
TORTUES TOURNEMENT	249 F
ULTRAMAN	99 F

CONSOLE occas. SUPER NINTENDO avec 1 manette **399 F**

JEUX D'OCCASION

ALADDIN	249 F
DBZ III FR	379 F
EARTH WORM TIM	299 F
EQUINOX	139 F
MICKEY MANIA	169 F
PILOT WINGS	79 F
ROBOCOP	139 F
STARWING	79 F
SUPER TENNIS	79 F
ZELDA	269 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY II	349 F
MANETTE ASCIPAD	99 F
ADAPTATEUR 60 HZ	99 F

SATURN

CONSOLE neuve TEL
manette origine **299 F**

DAYTONA	499 F
SHINOBI	TEL
VICTORY GOAL/OCCAS	399 F
VIRTUAL HYDLIDE	549 F

PSX

CONSOLE neuve TEL
manette origine **299 F**

ART THE LAN	TEL
DARKSTALKER	TEL
TDH - SHIN - DEN	499 F
TEKKEN	499 F

3-DO

CONSOLE neuve TEL
adap. manette SN **189 F**

4TH HOUR	TEL
BURNING SOLDIER/OCCAS	139 F
HELL/NEUF	359 F
SUPER WING COMMANDER/OCCAS	239 F
THE HORDE/NEUF	199 F
THEME PARK/NEUF	375 F

JAGUAR

CONSOLE neuve 1290 F
CONSOLE occas. 990 F
CONSOLE CD neuve TEL

DOOM /OCCAS	299 F
IRON SOLDIER/OCCAS	299 F
RAIMAN/NEUF	TEL
THEME PARK/NEUF	469 F
WOLFENSTEIN 3D /OCCAS	249 F

PC

11 TH HOUR/NEUF	TEL
7TH GUEST/OCCAS	79 F
FLIGHT UNLIMITED	399 F
LAND OF LORE/NEUF	99 F
SYNDICATE/NEUF	99 F
UNDER A KILLING/OCCAS	299 F

SEGA

GAME GEAR
CONSOLE + 4 jeux **649 F**
CONSOLE occas. 399 F

COLUANS/OCCAS	59 F
DONALD DUCK II/OCCAZ	139 F
FATAL FURY SPECIAL/NEUF	299 F
MAN OVER BOARD	199 F

32X
CONSOLE occas. 690 F

MORTAL KOMBAT II /NEUF	489 F
NBA TE /NEUF	489 F
NIGHT TRAP 32X CD	489 F
DOOM/OCCAS.	339 F

MEGADRIVE

CONSOLE MD 2 + 3 jeux **649 F** **CONSOLE occas. 399 F**
manette origine **69 F**

JEUX NEUFS

ALIENSOLDIER	399 F
EARTH WORM JIM	399 F
FIFA 94	199 F
FIFA 95	299 F
LEGEND OF THOR	449 F
M. NUTZ	199 F
NBA LIVE '95	299 F
PGA TOURS GOLF 3	299 F
PHANTASY STAR IV	TEL
RUGBY 95	299 F
SHINING FORCES II	399 F
SONIC II	199 F
STREET RACER	TEL
THEME PARK	449 F
VIRTUA RACING	499 F

JEUX OCCAS.

ALTERED BEAST	49 F
BUBSY II	139 F
EUROPEAN CLIB SOCCER	99 F
FANSTASTIC DIZZY	79 F
FLASHBACK	249 F
GRAND SLAM TENNIS	99 F
LEMMINGS	139 F
MEICKEY & DONALD	139 F
PAGE MASTER	139 F
PITFALL	199 F
SONIC	49 F
SONIC & KNUCKLES	199 F
STREETS OF RAGE	59 F
TEAM USA BASKET	139 F
URBAN STRIKE	279 F

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION — 42, rue de Paris, 78100 St Germain en Laye

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs

❑ Chèque Date ..... Signature

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

Publi-reportage

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

MICRO Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud 75011 PARIS
Tel.43 38 98 77 ; Fax. 43 38 12 05
Ouver du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H 30 Sans interruption
Métro Parmentier

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX	Sega SATURN
3990 Frs	3990 Frs
+ 1 Jeu au Choix	+ 2 Jeux au Choix

Carte VIDEO CD SATURN 1690 Frs

Les Avantages de MICRO STEEL

Echanges de jeux PSX et Saturn 100 Frs

Payer Votre PSX ou Votre Saturn en 5 MOIS
Après acceptation du dossier

Les Accessoires

Pad SATURN 290 Frs	Pad PSX 290 Frs
Pad Arcade Saturn 690 Frs	Pad Arcade PSX 690 Frs
Souris Saturn 290 Frs	Souris PSX 290 Frs
Mémory Card Saturn 349 Frs	Mémory Card PSX 249 Frs
Sixtupleur Saturn 350 Frs	Pad Neocom PSX 390 Frs
Cable péritel RGB Saturn 350 Frs	Cable péritel RGB PSX 490 Frs
Sunsatpad 350	ASCII Pad PSX 350 Frs

Les Jeux

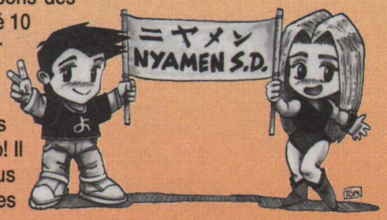
Virtua Fighter	Motor Toon GP
Clock Work Knight	Kileak the Blood
Victory Goal	Gunners Heaven
Daytona USA	Tohshinden
Panzer Dragon	Ridge Racer
Astal	Space Griffon VF9
Virtual Hydlide	Raiden Project
Pebble Beach Golf	Star Blade
Deadalus	tekken
Side Pocket 2	Jumping Flash
Grand Chaser	Arc the Lad
Battle Monsters	Gundam
Greatest Nine	Ace Combat
Shinobi	Falcata
Last Gladiator	Ray Man
Blue Seed	Magic Beast Warrior

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Commandes à retourner sur papier libre a :
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS
Poste 50 F Pour Jeux 70 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

→ MICROSTEEL

Les pros des micros et des jeux vidéo

Toujours aussi speed et impatients de vous proposer un maximum de trucs sur micros et consoles, nos dernières propositions vont en épater plus d'un! Déjà, comme nous l'avions promis, les jeux PS-X et Saturn sont vendus en dessous de 500F, même les nouveautés! Venez voir (et acheter...) Arc the Lad, Ace Combat, Gundam, Falcata, Rayman, Shinobi, Last Gladiator, Blue Seed: les premiers auront un cadeau surprise. Non seulement nous vendons les jeux 32 bits moins chers mais en plus nous vous proposons des échanges à 100F sur ces PS-X et Saturn! Et si vous avez déjà acheté 10 jeux chez nous, appellez-nous: on vous fera un super cadeau! Par ailleurs si vous êtes bloqués dans un jeu, plus de problème: SOS Nico est là pour résoudre vos angoisses ludiques. Côté micros, du PC pro aux simples joueurs, on en connaît aussi un rayon et si vous avez un problème de logiciel ou hardware, appellez encore SOS Nico! Il ne chome pas le bougre! Très prochainement, vous pourrez nous rejoindre sur 36 15 Microsteel pour commander et avoir toutes les informations dont vous rêvez.



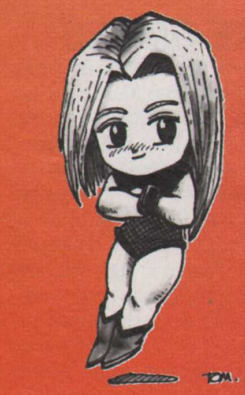
Microsteel
29, rue Jean-Pierre Timbaud-75 011 Paris
Tel: 43 38 98 77

CONSOLE GAMES

Des prix vacances-consoles ←

Salut les consoleux! Si on n'était pas de vrais pros, on pourrait vous dire qu'on fait deux allers-retours Lens-Tokyo par jour pour acheter vos jeux... On pourrait vous faire croire qu'on va vous les donner, qu'on est les meilleurs, les moins chers et Pipo et Mollo sont avec nous sur le bateau... Eh bien non! On ne vous dira rien de tout ça... Par contre, on peut vous trouver un Phantasy Star II sur MD, un Lunar sur MCD, un Final Fantasy II sur SNIN, un Devil-crush sur NEC, un King of Fighter 94 sur Neo Geo, un robot Army sur Neo CD, un League Soccer sur Saturn, un Rayman sur PS-X... Eh oui, nos vendeurs, qui n'ont pas fait HEC mais NEC, Sega, NES, 3DO, vous conseilleront et vous sauveront (de l'épilepsie?) si vous êtes coincés dans un jeu. On vous rachète aussi vos jeux (encore plus chers si vous les avez achetés chez nous) cash ou en bons à valoir sur vos achats. On a des tonnes de jeux d'occasion et neufs: ce mois-ci on brade des jeux MD et SNIN à 60F et tant pis pour vous si vous ne téléphonez pas au 21 76 23 26 (fax: 21 67 53 20), on les vendra à d'autres! Au fait, arrêtez d'économiser, on a fait un prix vacances-consoles à 2 990F pour une PS-X, une Saturn, une Neo Geo CD ou une 3DO + un jeu au choix version Pal/RGB/NTSC, 60Hz avec transfo, joypad et péritel! Tout le tintouin quoi! Bomberman 2 neuf sur SNIN à 149F, Eternel Champion sur MD à 99F, Daytona USA sur Saturn à 369F, des cartes DBZ à 2F ect. Vous trouverez tout ça chez nous en 24/48h avec 10% de remise si vous prenez au moins deux jeux. Et ce n'est pas fini! Toutes les semaines pendant les vacances, un client sera remboursé de ses achats par tirage au sort! Les noms des gagnants seront publiés sans le Consoles+ de Septembre (pourvu que ça ne tombe pas sur une PS-X et dix jeux!!!).
Pour les revendeurs, on ne franchise pas mais on livre: tel à **Francis au 21 76 23 26.**

Bonnes vacances et à bientôt.



CONCOURS VIDEO TIPS
Découvre la liste des gagnants sur ton Minitel

1,19 F TTC la minute

ou en appelant au 36 68 05 20

2,19 F TTC la minute

Publi-reportage

2 JEUX ACHETES

10 %

sur le jeu le moins cher

CHAQUE SEMAINE
1 CLIENT sera REMBOURSÉ de ses achats par tirage au sort

CONSOLE GAMES

CHOISISSEZ VOTRE CONSOLE - VOTRE JEU

PSX
SATURN
NEO CD
3 DO

2 990 Fr

VENDEZ, ACHETEZ PAR CORRESPONDANCE EN **24/48H**
tél. **21.76.23.26** ou fax 24h/24 **21.67.53.20**
PAR COURRIER : **VPC CONSOLE GAMES**
153, rue E. GRUYELLE - 62110 HENIN-BEAUMONT

DEUX ADRESSES
HENIN-BEAUMONT
153, rue E. GRUYELLE 62110
LENS
102 bis, Route de LILLE 62300

PSX	neuf	occase	reprise
Dragonball Z	499	390	300
Philosoma	499	390	300
Arc the lad	499	390	300
Gundam	499	390	300
Ace combat	499	390	300
Hyper soccer	499	390	300
Boxer's road	499	390	300
Darkstalker	499	390	300
Gunner's heaven	499	390	300
Tekken	499	390	300
Toshinden	499	390	300
Ridge racer	499	390	300
X-men	499	390	300
Mortal kombat 3	499	390	300
Rayman	499	390	300
Fantastic pinball	499	390	300
Kileak the blood	499	390	300
Raiden	499	390	300
Space griffon	499	390	300
Jumpin' flash	499	390	300
Winning eleven	499	390	300
Motor toon	499	390	300
Goku densetsu	399	300	200
Starblade	399	300	200
Memory card	239	190	100
Joypad	290	200	100
Autres	tél	tél	tél

3 DO	neuf	occase	reprise
SF2	349	250	150
Need for speed	349	250	150
Hell	269	190	100
Slam and Jam	349	250	150
Wing com. 3	349	250	150
Gex	349	250	150
Return fire	349	250	150
Theme Park Fr	349	250	150
Doom	349	250	150
Cannon Fooder	349	250	150
Lost Eden	349	—	—
Creature Shock	—	—	—
Quarantine	289	200	100
Myst	349	250	150
Joypad 6 boutons	149	tél	tél

JAGUAR	neuf	occase	reprise
Fight forlive	398	300	200
Rayman	398	300	200
Altens us préd	398	300	200
Canon fooder	398	300	200
Iron Soldier	398	300	200
Doom	398	300	200
Syndicate	—	—	—
Sensible soccer	—	—	—
Katsomi Ninja	—	—	—
Hover strike	—	—	—
Double dragon V	—	—	—
Power drive	—	—	—
Console	1290	290	tél
CD ROM	1390	tél	tél

GOODIES	
Posters	20
Lodoss 1, 2, 3, 4	129
Vritsuki doji K7	129
Cartes laser	5
Vidéo girl Aï	30
Angel 1	45
Manga 41	39
K7 vidéo DBZ	129
Figurines	99
Cartes Power 13	2

SATURN	neuf	occase	reprise
Daytona USA	369	300	200
Virtua fighter 2	499	390	300
Ryglord saga	499	390	300
Rayman	449	350	250
Panjer Dragon	449	350	250
Astal	449	350	250
Victory Goal	449	350	250
J League Soccet	499	390	300
Deadelus	449	350	250
Shin Shinobi	449	350	250
Parodius	449	350	250
Virtua hydlide	449	350	250
X men	449	—	—
Dark stalker	—	—	—
Blue seed	—	—	—
Bug	—	—	—
Grand chaser	—	—	—
Side pocket 2	—	—	—
Darius	—	—	—
Dark seed	—	—	—
Baseball	—	—	—
Feda	—	—	—
Mémory card	299	200	100
Joypad	290	200	100
Volant	599	350	250

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Eternal Ch.	99	tél	tél
MK2	190	150	100
Street racer	349	290	200
Speedy	389	290	200
Astérix 2	389	290	200
Theme Park	389	290	200
Alien soldier	—	—	—
Fifa 95	290	250	150
NBA Jamte	299	250	150
NBA Live 95	299	250	150
Urbanstrike	299	250	150
X men 2	379	290	200
Soleil	379	290	200
Thor	359	290	200
Flink	349	290	200
Mégaman	379	290	200
Bomberman	—	—	—
Squeletton	389	290	200
Eartvorm Jim	389	—	—
Probotector	389	290	200
Shining F2	389	290	200
Syndicate	290	200	100
Shag Fu	149	100	50
Land stalker	389	290	200
Yuyu Akusho 2	389	290	200
Judge Dred	389	290	200
Mr Nutz	190	150	100
Console + J	590	390	300
Joypad 6 B	79	tél	tél

NEO GEO	neuf	occase	reprise
King of 94	1790	tél	tél
Street hoop	790	—	—
Samouraï 2	690	590	400
Side kiks 3	1390	690	500
WH2 jet	790	590	400
Art of 2	790	590	400
Fatal spécial	790	590	400
View point	790	490	300
Last Resort	790	490	300
Double Dragon	1390	690	500
FF3	1390	790	600
SS Kiks 2	790	590	400
3 count bount	490	390	250
Agressor	690	490	300
Spin Master	450	350	250
Top hunter	490	400	300
Alpha mission 2	290	200	100
Console	1090	790	500
Joystick	449	250	150

NEO CD	neuf	occase	reprise
Double dragon	390	290	200
Fatal fury 3	390	290	200
Savage Reign	390	—	—
Side kiks 3	390	—	—
Palstar	390	—	—
Galaxy fight	—	—	—
King of athlete	—	—	—
King of F. 94	—	—	—
Samouraï 2	—	—	—
3 count bount	—	—	—
View point	—	—	—
Street hoop	—	—	—
Agressor	—	—	—
WH2 jet	—	—	—
Last resort	—	—	—
Win janet	—	—	—
Sid kiks 1	—	—	—
Trash rally	290	250	150
Mutation nation	290	250	150
Blues jounney	290	250	150
Burning fight	290	250	150
Art of 2	250	200	150
Ghost pilot	290	200	150
Fatal special	290	200	150
Top Hunter	290	250	150
Art of 2	290	250	150
Baseball star 2	349	250	150
Magician lord	290	250	150
Cyber lyp	290	250	150
Sengoku 2	290	250	150
Puzzle bubble	390	290	200
Ratnov Revenge	390	290	200

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Dragon ball Z 3	299	250	150
Dragon ball Z 2	299	250	150
Dragon ball Z 1	299	200	100
NBA JATE	299	200	100
Mario Kart	250	190	100
Inter Soccer	398	290	200
Fatal Fury Sp.	390	—	—
Secret of manat	429	290	200
Illusion of time	—	—	—
Adams Values	—	—	—
Final Fantaisy 6	—	—	—
Donkey kong	398	250	150
Metroïd	190	150	100
E JIM	398	300	200
Soccer Shoot out	249	200	150
NBA Live 95	299	200	100
Shag fu	149	100	50
Bomberman 2	149	100	50
Manat 2	590	tél	tél
Run arm	590	tél	tél
Killer instinct	590	tél	tél
Dracula X	tél	tél	tél
Donkey kong 2	tél	tél	tél
Hagane	398	290	200
Super turicane 2	398	290	200
Theme park	398	290	200
SSF2	390	300	200
NHL 95	290	200	150
Street Racer	290	250	150
Exit Stage 95	490	300	200
Star howk	190	150	100
Smach tennis	149	100	50
Yuyu akusho 2	199	tél	tél
MK 2	349	250	150
Gouls and ghost	tél	70	tél
Adapt. 4 joueurs	79	—	—
Adaptateur 60 hz	70	—	—
Console + jeu	590	490	400
Console 50/60 hz	590	490	400
Joypad	69	tél	tél

ENVOI COLISSIMO 48 Heures
Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F
Règlement : CB, chèque, CRBT

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

CONSOLES +
9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Chef de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)
Fax : 46 62 25 81.

O.P. MEDIA/Janine Hillion
Service Opérations Spéciales
Tél. : 46 62 24 20.

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing
Responsable : Marlène Reux
Pascale Prud'homme (2731)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Jean-Marie Simon

Contrôleur de gestion
Christel Marjotte

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

DIFFUSION CONTROLE
OJD

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Christopher Llewellyn

Éditeur :
Vincent Cousin
Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn
Dépôt légal : 2e trimestre 1995
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte une double page de couverture (Nintendo), une planche de POGs Batman sous blister et un encart abonnement jeté. Ce plus produit gratuit à Consoles + 45 ne peut être vendu séparément.

Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 TCPLUS

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds JDR, cons. SFC + 5 man. + 1 jeu px : 3 400 F bradé 1 500 F. **Sébastien MONREAL, Kerguionnet, 56110 Gourin. Tél. : 97.23.62.83**

Vds ou éch. jx Snin de 100 à 300 F (MK II, Rock, Jurassic, Métroid). **Jérémy LASRY, 16, av. du 8 Mai 1945, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.96.95**

Vds jx Snin de 100 à 250 F : Cantona, Mario Kart, off Road. **Eddy MAERTEN, 43, rue Marcel Prouveur, 59111 Lieu-St-Amand. Tél. : 27.27.72.58**

Vds Snes US + 2 SNIN Propad + Cappows Tick + 15 jx + Bazzora bradé px : 2 300 F. **Vivien FORGEAU DELPLA, 18, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.23.97**

Vds jx Snin : Alien 3 : 200 F Chaos Engine : 260 F, Amaz Tennis : 200 F. **Hervé HENG, 6, rue de la Résidence, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.68.58**

Vds Snin, jx de 50 à 250 F, DK, Mr Nutz, B. Bunny, Mario, Fo... **Sébastien SIKORSKI, 25, rue Pierre Loti, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.15.58.62**

Vds Snes US + DK : 700 F (2 Pads). Vds jx : SF 2 T, Metroïd : 200 à 300 F. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34**

Vds jx et accessoires Snes (Pads, Quintupleur, ...) bon prix. **Antoine MAITRE, 12, rue du Chemin Creux, 91340 Ollainville. Tél. : (16-1) 64.90.30.68 (ap. 18 h)**

Vds jx SN : SF2 T, S. Metroïd Cool Spot de 175 à 275 F. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34**

Vds ou éch. Cantonna Foot Ball 200 F. **Damien NOEL; 250, rue Jeanne d'Arc, 54000 Nancy. Tél. : 83.57.99.14**

Vds Final Fight 2 : 200 F World League Soccer : 150 F Wing Com. : 150 F. **Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23**

Vds S. Probotector, S. Soccer Starwing px : 150 F pce ou 250 F le tt. **Adrien LAFUMA, 7, av. du Chapitre, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.43.30**

Vds jx Snin à 100 F pce : Star Fox, SF2 turbo, MK, Dead Dance etc. **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76**

Vds SFC + 2 man. + 4 jx (Fifa, Nba Jam + Bomber...) + Quint px : 1 450 F. **Christophe VAN LIER, 46, rue Jules Vallès, 77420 Champ-sur-Marne. Tél. (16-1) 64.68.13.20**

Vds jx Snin Battle Toads px : 300 F S. of Mana (US) px : 375 F. **Vathana NOUN, 12 bis, rue P. de Kenanveyer, 29680 Roscoff. Tél. : 98.69.71.57**

Vds Snin nba Jam px : 220 F, Cool-Spot 120 F, Rival Turf px : 75 F. **Martial DAILLY, 144, av. du Coin du Bois, 78120 Rambouillet. Tél. (16-1) 34.85.57.32**

Vds jx Snin : Turtles Fighters, Final Fight. 2, Toys all Stars. **Ronan FLOC'H. Tél. : 98.27.21.56**

Vds Snes + 10 jx + 2 pads + adapt. px : 2 700 F. **Thomas SEGHIR, 4, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. (16-1) 48.94.90.75**

Vds Alladin, nba Jam, DBZ, F-Zéro, Super Scope. **Julien LESPAGNOL, 42, rue de Paris, 95350 Saint-Brice-sous-Forêt. Tél. (16-1) 39.90.95.96**

Vds sur SN S. Probotector + Final Fight. 2 px : 100 F pce ou éch. contre Mario Kart. **Jérôme CHOLET, Les Longues Raies, Rix, 58500 Clamecy. Tél. : 86.27.09.26**

Vds jx Snin à bas prix. Liste sur demande. **Chez Spapa LUCIO, 110, quai de la Banquière, 06730 St-André. Tél. : 93.10.76.42**

Vds Snin + 2 man. + 4 jx px : 1 000 F (Secret of Mana + Mario Kart) etc. **Aurélien VIRARD, 10, rue Leconte de Lisle, 78430 Louveciennes. Tél. (16-1) 30.82.60.48**

Vds sur Snin F1, FZéro, Cantona, Mr Nutz, Jurassic Park : 200 F. **Frédéric MEZZABARBA, 61, lot les Picottes, 04220 Sainte Tulle. Tél. : 92.79.71.75**

Vds ou éch. Spark Sky Twinbee 2, rech. Fatal Spécial SSF 2. **Samuel COMELLI, 2, hameau de l'Audrenais, 44750 Campbon. Tél. : 40.56.59.38**

Vds Snes + 2 man. + 10 jx (DBZ 2, NBA Jam) + superscope px : 2 490 F. **Julien BEAUVOIS, Le Village, 26170 Eygaliers. Tél. : 75.28.09.63**

Vds Snin + 6 jx + man. Propad + adapt px : 1 200 F. **Jérémie WOSTYN, 8, rue de Lys, 59115 Leers. Tél. : 20.02.48.38**

Vds Snes US + 3 Pads + nba + Jam. + Mario + SF 2 T + S. Emp. BCK px : 1 000 F. **Florent AUBERGER, 145, rue de la République, 91150 Etampes. Tél. (16-1) 64.94.89.56**

Vds sur Snes : Mortal Kombat Chuck Rock (US) Starwing px : 200 F. **Nicolas CHAILLOU, 1, rue de Versailles, 91300 Massy. Tél. (16-1) 60.11.27.79**

Vds Snin + AD 29 + 2 man. (dont Propad) + Sm Kart 990 F (port compris). **Antoine GEBEIL, 1, hameau de la Blaque, 13080 Marseille. Tél. : 42.60.95.35**

Vds ou éch. SF2 px : 150 F, Final Fight 1 px : 100 F. **Raphaël LARCHER, 83, rue des Prés aux Bois, 78220 Viroflay. Tél. (16-1) 30.24.52.46**

Vds Lost Viking 250 F S. Turican 200 F Bubzy 150 F Dragon's Lair 100 F. **Mohamed SOUSSI, 25, rue des Hirondelles, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.57.50**

Vds Snin + 9 jx + man. auto tbe BE + not. px : 2 500 F. **Jean-Baptiste DURIN, 51, rue Mozart, 77290 Mitry-Mory. Tél. (16-1) 64.27.96.88 (ap. 17 h)**

Vds Snin + 4 jx + jx MCD neufs vte sép. px à déb. **Julien PARTOUCHE, Les Près Bas, 21240 Semur-en-Auxois. Tél. : 80.97.19.74**

Vds : Mansell 320 F Axelay 220 F Swin 220 F port compris. **Christophe TOMCZAK, 3, rue Saint Simon, 03100 Montluçon.**

Vds 9 jx Snin de 210 F à 250 F : DBZ 2, Star Wing, Star Wars. **Serge MORGENTHALER, 25, rue Haute, 57180 Terville. Tél. : 82.34.45.07**

Vds Snes + 2 man. + 6 jx (Empire Strike Back), USA px : 1 500 F. **Hervé GAUDIN, Le Plat, 69510 Thurins. Tél. : 78.81.70.73**

Vds SN + turbo Kit + 9 jx + 2 man. (FFS, DBZ 3, SSF II...) tbe px : 3 500 F. **Luc YANG, 14, Villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. (16-1) 39.87.41.14**

Vds jx Snin, MD, GG, GB. **Anthony MODESTE, L7, rue Moyrand, 38100 Grenoble. Tél. : 76.54.08.77**

MEGADRIVE

Vds MD + 18 jx (Sonic 3, 4 Landstalker) px : 3 000 F. **Christian DELARUE, 17, av. de la République, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.26.34.99**

Vds jx MD : Quackshot 120 F et Mickey Castle of Illusion px : 140 F. **Vincent CALDERON, rés. du Parc Pierre, esc. F, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.63.56**

Vds MD + 2 joy + 8 jx + adapt. JP px : 900 F tbe à déb. **Vincent SCHAPMAN, 91, rue Jean-Jaurès, 95400 Arnouville-lès-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.27.87**

Vds 14 jx Soleil, Samurai Sho Probotector px à déb. **Grégory DEMARLIER, 96, rue René Cassin, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.59.70**

Vds jx MD : Eternal Champions, SFII, px : 250 F; Team USA, px : 150 F. **Guillaume SELLIER, 69 bis, rue Dedouai, 62000 Arras. Tél. : 21.73.92.46.**

Vds MD + MCD + 4 Pads + 55 jx, px : 9 000 F à déb. **Nicolas CHAMPCIAUX, 26, av. Carnot, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.83.72.74.**

Vds Mega CD + 3 CD, px : 1 600 F. **Christophe HALLER, 133, route de Vallières, 57070 Metz-Vallières. Tél. : 87.76.31.91.**

Vds MCD 2 + Sonic, CD + Silpheed + Tomcat + Thunder + Road, px : 2 600 F. VR : 350 F; Fifa : 95 F. **Sébastien MARX, 8, rue Poincaré, 67200 Bischheim. Tél. : 88.62.06.53.**

Vds MD + jx, px à déb. Ech. jx MD. **Stéphane KOLODZIEJCZAK, 8, rue de la Romanche, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.53.82.53.**

Vds MCD + MD + Sonic 3 + Ffight + Night Trap + Sonic CD + man GB Infra. **Sébastien MARTIN, 4, rue du Domaine, 35000 Rennes. Tél. : 99.41.46.36.**

Vds MD + MCD + 2 man + 9 jx MD + 3 jx CD (Ra + FF + Silpd), px : 2 500 F. **Julien MULLER, Bât. Pyrite, appt. 01, Haut de Pesse, 54230 Neuves-Maisons. Tél. : 83.47.41.93 (ap. 18 h).**

Vds jx MD : 200 F pce + Arcade Power Stick, px : 250 F. **Thomas DENGREVILLE, 55, la Mouline, 12510 Olemps. Tél. : 65.68.44.85.**

Vds jx MD (MK + Et. Champ. + Jun Strike + etc...), px : 85 F à 275 F. **Nicolas STOUVENEL, 103, rue Juliette Savar, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.97.34.**

Vds 2 jx MD : Landstalker VF à 250 F et Tunder Force 4, px : 150 F. **Guillaume GOUPIL, 254, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.33.92.**

Vds jx MD (SF2', MK1, NBA Jam, Jungle Strike...). **Maxime DESMONS, 24, rue de Sydney, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.70.66.**

Vds Landstalker : 250 F; Shining Force : 150 F; M & Donald, px : 80 F. **Alexandre VANNELLE, 10, rue Braque, 13280 Raphèle-les-Arles. Tél. : 90.98.42.81.**

Vds Agassi Ten, px : 150 F; Robinson Sup. cou., px : 150 F sur MD. **Patrick MAXE, Le Bourg, 15130 Vezac. Tél. : 71.62.42.72 (20 h).**

Vds MD + 2 man. + 7 jx. PX : 1 200 F. **Alexandre ILIC, Les Erables n° 7, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.25.93.61.**

Vds MD 32 x ss. gar. + 2 jx, px : 1 800 F. 5 jx MD de 100 F à 200 F. **Jérôme VINCENT, 2, rue Paul Langevin, 69780 Mions. Tél. : 78.21.16.86.**

Vds man. infrarouges MD, px : 150 F. **Flore GUILLAMET, 83, rue Saint-Nicolas, 72300 Sablé-sur-Sarthe. Tél. : 43.95.61.78.**

Vds MD + 14 jx, px : 2 500 F ou jx sép. de 100 F à 300 F. **Charles-Edouard LESAULT, 3, rue Cacheleux, 27340 Pont-de-l'Arche. Tél. : 35.23.04.90.**

Vds 20 jx (Street Fighter II', Jurassic Park), px incroyables. **Alain KTORZA, 15, allée Claude Debussy, 91320 Wissous. Tél. : 69.20.46.50.**

Vds Flashback, Aladdin, Sonic, Populous 2, Land Stalker, M. Komba. **Olivier BOUFFAULT, 19, chemin de Chantegrillet, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.25.34.34.**

Vds MD2 + 2 man. + 8 jx. **Eric FEVRE, 3, av. des Volubilis, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.25.58.**

Vds jx MD, px : 150 F à 200 F Sonic 4. Eco 2, etc... **Corinne LEDUC, 28, place Commandant Des Meules, 61000 Alençon (Orne). Tél. : 33.26.36.49.**

Vds MD + 8 jx + 3 man. px : 600 F. **Jocelyn TISSOT, 53, rue de Franceville, 93280 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.98.42.**

Vds MD + 3 man. + 3 jx ou sép. (de 125 F à 350 F). **Jean-François FOUCHER, 11, impasse du Bas de la Ruelle, 53410 Le Bourgneuf-la-Forêt. Tél. : 43.37.71.98.**

Vds jx MD : Sonic, Steets of Rage 2, px : 300 F; Aladdin : 290 F etc. **Yacine MINKHAT, 70, square Alphonse Daudet, 49100 Angers. Tél. : 41.34.26.47.**

Vds MD + MCD + 6 CD + 5 cartouches faire offre. **Alexandre FLORIMOND, 143, av. du Général Leclerc, 54220 Malzeville. Tél. : 83.33.15.56.**

Vds 20 jx + MD : Fifa Soccer, SF 2. **Arnaud BOUSEZ, 18, rue de Patay, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.08.90.**

Vds MD + MCD + 2 man + 10 jx (Ecco, Sylpheed, Dune II), px : 1 690 F à déb. **Florent PREVOT, 10, rue Ambroise-Thomas, 75009 Paris.**

Vds MD + 3 man. + 5 jx, px : 700 F tbe. **Rémi ROUSSET, 25, rue de la Gare de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.18.72.**

Vds nbx jx MD, px : 200 F pce. **Jacques HAKER, 65, rue Colbert, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.04.85.**

Vds jx MD : Super SFII, Sonic 1, 2, 3 et sonic 1 Knukle, etc... **Michel ONILLON, Bar l'Ouragan Blanlin, Saint-Barnabe, 22600 Loudeac. Tél. : 96.26.60.09 (18 h).**

Vds MD + 5 jx : Aladdin, Livre de la Jungle, px : 1 000 F. **Antoine Carde, 1 place du 14 Juillet, 07200 Aubenas. Tél. : 75.93.78.46.**

Vds sur MD James Pond 2, Tazmania, Chiki Boys : 150 F. **David REYBOZ, 170, rue du Saint-Michel, 73190 Challes-les-Eaux. Tél. : 79.72.96.72.**

Vds Mega CD + MD + 4 jx CD + 2 jx + man, px : 1 900 F. **Jean-François RUIZ, 14, rue Cimarosa, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.86.79.**

Vds lot MD + 2 pads + adapt. + 14 jx, px : 1 500 F + port. **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59.**

Le nouvel héros romantique.

Entrez dans la légende de Porco Rosso!

Porco Rosso
Tome 1 et Tome 2
144 pages, couleur,
broché, 59 F.
En vente dans toutes
les librairies.

Glénat

Joue et gagne
des B.D Glénat
de Porco Rosso
et des dizaines
de places de cinéma
en appelant le
36.68.84.48. 2,19 F TTC / mn
ou en tapant le
3615 Porco Rosso 2,19 F TTC / mn

SORTIE NATIONALE DU FILM LE 21 JUIN

KAMEHA MAGAZINE

Kaméha

11 numéros à 30 F : France 300 F • Etranger 475 F
Bulletin d'abonnement à renvoyer à :

Éditions Glénat, 31-33 rue Ernest Renan
92130 Issy les Moulineaux - à l'attention de Corinne

Je souhaite recevoir Kaméha Magazine pendant un an, soit 11 numéros.
Veuillez trouver ci-joint mon règlement de _____ F à l'ordre des Éditions Glénat par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Localité : _____

Pays : _____

Téléphone : _____ Date de naissance : ___ /___ /___

Afin de contenter tous les abonnés qui bénéficient de l'ancien tarif, nous aurons le plaisir de prolonger gratuitement leur abonnement de 1 à 3 numéros*.

*** Selon la date initiale de l'abonnement.**

SCORE GAMES

GAME BOY

OCCASION
199F

NEUVE
299F

CADEAU !
KIT DE NETTOYAGE

SUPER NINTENDO

OCCASION
399F

NEUVE
599F

NES

NEUVE
249F

GAME GEAR

OCCASION
399F

NEUVE
599F

MEGADRIVE 2

OCCASION
399F

NEUVE
549F

32X MEGA-CD 2

OCCASION	OCCASION
690F	990F
NEUVE	NEUF
990F	1590F

SEGA SATURN

VERSION FRANCAISE
+ VIRTUA FIGHTER

TEL

NEO-GEO CD

OCCASION
2290F

NEUVE
3290F

JAGUAR

OCCASION
1290F

NEUVE
990F

LECTEUR CD
1390F

SONY PS-X

VERSION PAL
+ 1 JEU

TEL

3DO GOLDSTAR

NEUVE
2990F

PHILIPS CD-I 450

NEUF
1690F

CATALOGUE GRATUIT
36 685 686

De Province, composez directement le numéro sans faire le 1

SCORE GAMES

+ DE 40 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS
LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE !

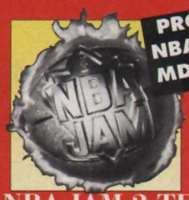
3615 SCORE GAMES

- LA COTE «ARGUS» DE VOS JEUX
- TRUCS & ASTUCES
- COMMANDE EXPRESS
- CATALOGUE GRATUIT
- LA REPRISE & L'ÉCHANGE
- LES ADRESSES MAGASINS

REVENDEZ/ACHETEZ
30 à 80 % MOINS CHER
et GAGNEZ des CADEAUX !

SCORE GAMES

SHAQ-FU
MD 199F
SNIN



PROMO NBA JAM MD 199F

NBA JAM 2 TE
MD 299F
SNIN

INTERNATIONAL RUGBY
MD 149F

ADDAM'S FAMILY VALUES
SNIN 449F

JUDGE DREED
MD 399F SNIN 449F
GG 299F G.B 269F

MR NUTZ
MD 199F

STREET RACER
MD 399F
SNIN 299F

ASTERIX & OBELIX
SNIN 399F

THEME PARK
MD 399F
SNIN 449F

DRAGON BALL Z
MD - VF 399F
SNIN - JAP 299F

PLUS DE 40 000 JEUX SUR CONSOLES DISPONIBLES !

MEGADRIVE

GAME GEAR	
Game-Gear neuve	599
Game-Gear occasion	399
Adaptateur secteur	49
Loupe Game-Gear	59
Adaptateur jeux Master	99
Battery pack 2 heures	149
JEUX D'OCCASIONS	
Shinobi	59
Crystal Warriors	79
Ax Battler	79
Ninja Gaiden	79
Batman Return	99
Dracula	99
Mortal Kombat II	199
JEUX NEUFS	
Columns	59
Sonic Chaos	149
NBA Jam 1	149
Bart vs World	199
Champion Ship Hockey	269
Bonkers	299
Daffy Duck	299
Dr Robotnick	299
Astérix	299
Stroumpfs	299
Aladdin	299
Fatal Fury Special	299
Fifa Soccer	299
Mickey 3	299
Sonic Drift	299
NBA Jam 2	299
MEGADRIVE	
Megadrive 2 neuve +1 manette	549
Megadrive 1 occasion + jeu	399
Joystick 3 boutons	49
Manette 3 boutons	59
Manette 6 boutons	99
Menacer	199
Adapt. jeux Master System	199
Action Replay Pro 2	349
JEUX D'OCCASIONS	
Sonic	49
Altered Beast	49
European Club Soccer	79
Batman Return	99
David Robinson Baskett	99
Moonwalker	99
Chakan	99
Chuck Rock	139
Cool Spot	139
Mickey & Donald	139
Team USA Basketball	139
Sonic 2	139
Jennifer Capriati	139
Captain America	139
Fifa Soccer	149
Buck Rogers	149
Battletoads	169
Ecco	199
Fifa Soccer	199
Flashback	199
Blade of Vengeance	199
Sonic & Knuckles	249
Aladdin	249
JEUX NEUFS	
Cosmic Spacehead	99
Dragon - Bruce Lee	149
Eternal Champions	149
Fantastic Dizzy	149
Gauntlet 4	149
International Rugby	149
Shaq-Fu	199
Double Dragon 3	199
Mr Nutz	199
Cannon Fodder	199
Mega Turrican	199
Compil Mega Games 2	199
3 JEUX en UN :Ultimate Soccer +Wimbledon+Super Monaco GP	299
Bubsy 2	299
Lost Viking	299
Hulk	299
Titi & Gros Minet	299
Bloodshot	299
Bubsy 2	299
Ecco 2	299
Le livre de la Jungle	369
Schtroumpfs	399
Dragon Ball Z	399
Fatal Fury 2 Jap	399
Alien Soldier	399
Asterix & le pouvoir de Dieux	399
Bonker's	399
Earthworm Jim	399
Fifa Soccer 95	399
Soleil (RPG Français)	449
Phantasy Star IV	TEL
Legende de Thor	449
32X	
CONSOLE 32 X /neuve	990
Console 32 X /occasion	690
Cosmic Carnage / occasion	275
After Burner /occasion	299
Doom /occasion	299
NFL Q-Back /neuf	299
Chaotix /neuf	399
NBA Jam 2 /neuf	399
Toughman Contest /neuf	399
Mortal Kombat 2 /neuf	399
Motherbase neuf / neuf	449
Virtua Racing Deluxe /neuf	489
MEGA-CD	
Mega-CD neuf	1590
Mega- occasion	990
JEUX D'OCCASIONS	
Road Avenger	49
Microcosm	139
Kriss Kross	149
Sewer Shark	149
Batman Returns	169
Chuck Rock	169
Hook	169
Silpheed	169
Ground Zero Texas	199
Night Trap	349
JEUX NEUFS	
Road Avenger	69
Mickey Mania"	149
Mortal Kombat	149
Pitfall	149
Dungeon Master 2	249
Keio Flying	249
Ecco 2	399
BC Racers	399
Power Rangers	399
Earthworm Jim Special	449
Dragon's Lair	449

SUPER NINTENDO

GAME BOY	
Game Boy neuve	299
Game Boy occasion	199
Game Boy Couleur neuve	329
Adaptateur Secteur	49
Loupe Eclairante	59
Battery Pack 12 heures	99
JEUX D'OCCASIONS	
Tetris	49
Super Mario Land 1	139
Super Mario Land 2	159
Super Mario Land 3	175
Mortal Kombat	175
Zelda	175
JEUX NEUFS	
Choplifter 3	149
Micromachines 2	149
Asterix	199
Game Boy Gallery	199
Mortal Kombat 2	199
Jungle Strike	249
Fifa	249
Wario Blast	249
SUPER NINTENDO	
Console Super Nintendo avec 1 manette	599
Super Nintendo occasion avec 1 manette	399
Rallonge manette	39
Manette 6 boutons	59
Manette Droitier/Gaucher	69
Manette Super 4	79
Adaptateur jeux JAP/US	99
Adaptateur 5 joueurs	129
Adaptateur 6 joueurs	149
Cable Péritel	149
Adaptateur secteur	149
2 Manettes Infra Rouge	199
Joystick Programmable	249
Action Replay Pro 2	349
Super Game Boy	399
PROMOTIONS DU MOIS !	
JEUX NEUFS	
Dino Dini's Soccer	99
Mortal Kombat	99
Super Ghouls & Ghosts	99
Ultraman	99
Batman Return	149
Tiny Toon	199
Magical Quest	199
Super Star Wars	199
Legend	199
Alien 3	199
Prince of Persia	199
Shanghai 2	199
Shaq-Fu	199
Dragon Ball Z 3 JAP	299
JEUX D'OCCASION	
Starwing	79
Super Mario World	99
Batman Returns	129
Looney Tunes Road Runner	139
World League basketball	139
Street Fighter II Turbo	149
Asterix	169
Desert Fighter	199
F1 Pole Position	199
Another World	199
Mario All Stars	249
Aladdin	249
Zelda 3	269
Mystic Quest	269
Dragon Ball Z	299
Batman & Robin	299
Donkey Kong Country	349
L'Empire contre Attaque	349
Earthworm Jim	349
JEUX NEUFS	
Flashback	199
Bugs Bunny	199
NBA Jam	199
Adam's Family 2	199
Jurassic Park 2	199
Equinox	199
Blazing Skies	199
Blues Brothers	199
Bubsy	199
Arme Fatale	199
Asterix	249
Desert Fighter	299
Tortues Fighters	299
Super Mario Kart	299
Cantona Football	299
Cannon Fodder	299
Choplifter 3	299
Barkley	299
Super Bomberman 2	299
Street Racer	369
Tétris & Dr Mario	389
NHL 95	399
Mortal Kombat 2	399
Cannon Fodder	399
NBA Live 95	399
Actraiser 2	399
Aladdin	399
International Superstar Soccer	399
Hagane	449
Super Adventure Island 2	449
Super BC Kid	449
Demon's Crest	449
Fatal Fury Special	449
Secret of Mana + Livre	449
Kid Clown	449
Le Roi Lion	449
Donkey Kong Country	449
Illusion Of Time	449

3DO

Console 3DO + 2 jeux	TEL
2 manettes Infra Rouge	369
Adaptateur manette S.Nintendo	249
Manette six boutons Turbo 1	199
JEUX D'OCCASIONS	
Way Of The Warrior	139
Starcontrol 2	139
Shadow	139
Jurassic Park	139
Shockwave	199
JEUX NEUFS	
Quarantine	299
Hell	299
Rebel Assault	299
Samourai Shodown	375
Gex	375
Need For Speed	375
Theme Park	375
Myst	399
Fifa Soccer	349
Flashback	375
Alone In The Dark	375
11th Hour	449

SATURN

Saturn Pal + 1 Jeu	3990
Saturn Version Française	TEL
Manette supplémentaire	249
Clockwork Knight occasion	299
Gotha occasion	349
Rige Lord Saga	TEL
Daytona USA	499
Astal	499
Gran Chaser	549
Panzer Dragoon	499
Virtua Fighter	499
Victory Goal	499

SONY PS-X

Playstation Pal + Jeu	3990
Manette supplémentaire	399
Memory Card	299
To-Shin-Den	499
Tekken	499
Ridge Racer	499
Motor Toon	499
Jumping Flash	499
Starblade	499
Boxers Road	TEL
Gundam	TEL
Ark The Lad	TEL
Philosoma	TEL
Gunner's Heaven	549

JAGUAR

Jaguar neuve + 1 pad	1290
Jaguar occasion + 1 pad	990
JEUX OCCASIONS	
Cybermorh	99
Raiden	249
Zool 2	299
Dragon	299
Doom	299
Iron Soldier	299
Alien vs Predator	349
JEUX NEUFS	
Kasumi Ninja	299
Dragon	349
Club Drive	349
Cannon Fodder	399
Checkered Flag	399
Doom	449
Checkered Flag	449
Fight For Life	499

NOUVEAU !

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

PARIS 16
137 Av Victor Hugo
75016 PARIS
(1) 44 05 00 55 +

ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58 +

TOULOUSE
14 rue Temponières
(angle 1 St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216 +

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52 +

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

CARTES DBZ, MAGIC, CARTES POG GOODIES !

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 68 PAGES
TELEPHONEZ AU 36 685 686
De province, composez directement le numéro sans faire le 1

LIVRAISON CHRONOPOST 24 HEURES !

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. RC PARIS B 383 215 603

COMMANDEZ, C'EST GAGNÉ !

100 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

600 points :	Cadeau surprise !	2000 points :	Console portable
800 points :	Calculatrice	2200 points :	Appareil Photo
1000 points :	Chronomètre	2400 points :	Réveil Parlant
1200 points :	Pendulette de voyage	2600 points :	Radio Réveil Stéréo
1400 points :	Montre sport	2800 points :	Radio K7 Portable
1600 points :	Montre parlante	3000 points :	Mini chaine
1800 points :	Baladeur Radio	3200 points :	Mini chaine « Karaoke »

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE
(1) 43 290 290

3615
SCORE GAMES

SCORE GAMES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS

FAX
(1) 43 29 57 57

LIVRAISON COURSIER EXPRESS*

Commande Carte Bleue au 43 290 290
Paris 2 H
Prix Livraison: 50 F
Banlieue 3 H 92/93/94
Prix Livraison:100 F
Banlieue 3 H 77/78/91/95
Prix Livraison:200 F
* Sauf Samedi

GAGNEZ DES CADEAUX !

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CodePostal ..... Ville .....
Tel ..... Date de naissance ...../ ...../..... Code Client ☐☐☐☐

Jeux	neuf	occase	Prix
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)		CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER			

Chèque : ☐ Mandat : ☐
Carte Bancaire : ☐
N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Expire le ...../.....
Signature :

C+ 07/95

petites annonces

Vds jx FLashback, Shinobi 3, etc. tbe, px : 245 F pce. **Ludwig KARAKEHIAYAN, 6, rue des Giroflées, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.30.13.**

Vds MD + 2 man. (6 boutons) + ss gar. + 12 jx, px : 2 000 F. **Hermindo TEIXEIRA, 2, rue Jacques Cœur, 18500 Mehun-sur-Yevre. Tél. : 48.75.68.00.**

Vds MD + 7 jx, px : 1 000 F, neo geo + 4 jx, px : 2 000 F ou le tt : 2 500 F. **Julien DUPONT, 44, av. Roger Salengro, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél. : 74.35.09.13.**

Vds jx MD, px : 100 F pce. **Fabien PERIOT, 12, square Victor Hugo, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.31.73.72.**

Vds 40 jx MD + accessoires de 100 F à 300 F. **Ludovic SANCIER, 28, rue de Buferon, 35000 Rennes. Tél. : 99.35.02.71.**

Vds jx MD (tbe) : Virtua Racing (400 F), Aladdin. **François COURCELLE, 76, av. de la Baraudièire, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.59.06.41**

Vds MD 2 + 4 jx + 2 man : 900 F et GG + 4 jx + 2 adapt. **Frédéric LANGLOIS, 9, le Grand Parc, 27610 Romilly-sur-Andelle. Tél. : 32.49.48.03**

Vds MD + MCD + 9 jx (Haunting, Ecco...) px : 1 700 F. **Florent PREVOT, 10, rue Ambroise Thomas, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.48.50**

Vds 41 jx MD de 100 F à 350 F + Menacer 300 F. **Ludovic SANCIER, 28, rue de Buferon, 35000 Rennes. Tél. : 99.35.02.71**

Vds jx MD : de 100 à 300 F SF2', Nba Showdhown, Ecco etc. **Romain LEONHARDT, 115, rue Tête d'Or, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.32.77**

Vds MD + Méga CD 2 + 1 jeu + 2 jx CD : ss gar. px : 1 200 F. **Denis CHAMBERT, 11, rue de Saxe, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.89.55**

SEGA

Vds jx SMS : Mickey, Astérix, Mortal Kombat... à bas prix. **Thomas FILLIOL, 14, rue Barada, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.81.24.47**

Vds 10 jx SMS (Astérix, Tom et Jerry...), px : 450 F. **Jean CROUSILLAC, 2, rue Perreyon, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.96.92.**

Vds SMS + 12 jx, px : 800 F. **Ludovic DENIER, Les Deux Eglises, 52330 Colombey. Tél. : 25.03.59.32.**

Vds 4 jx SMS, px : 350 F (Chuck Rock...) ou 100 F pce. **Nicolas SAAS, 21, rue de Stutzheim, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.38.89.**

Vds Sonic 1 et 2, Olympic Gold, RC Grand Prix, World Grand Prix, Enduro Racer, shinobi. **Isabelle ROLAND, Le Hameau de la Ville Drun, 22640 Plestan. Tél. : 96.34.75.74.**

GAME BOY

Vds GB + Alim. + 3 jx (Tetris) Dynablaster + RC Proam px : 300 F. **Jérôme BARTOLETTI, 90, rue du Général-Leclerc, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.94.01**

Vds GB + 7 jx + Ecouteur 800 F à déb. **Vivien ATALAY, 96, rue Diderot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.05.91**

Vds GB + 10 jx + loupe + AD Sect. + bat. px : 1 700 F. **Christophe JOUANNET, 62, av. des Fusillés, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. (16-1) 60.20.27.68**

Vds GB + jx + adapt. + mallettes px : 800 F. **Cédric PIERRAT, Le Clos Vezin, 35230 Orgeres. Tél. : 99.57.75.73**

Vds GB + 4 jx + écouteur câble et mallette px : 600 F. **Guillaume GRUEBLER, Seyssolaz, Sillingy, 74330 Annecy. Tél. : 50.68.88.25**

Vds Mario Land : 100 F ach. Secret of Mana. **Djamel DJENADI, 13, impasse du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. (16-1) 43.52.15.13**

Vds GB + 3 jx + loupe + écouteur + piles + câble 2 joueurs, px : 300 F. **Nicolas FIFRE, 220, chemin de Beauvert, rés. Les Orchidés Villa n° 5, 06600 Antibes.**

Vds GB + 14 jx (Zelda BC Kid Batman 2, Mario 2...), px : 1 500 F. **Yoann LE CAM, 8, rue de l'Orme, 77170 Servon. Tél. : (16-1) 60.62.02.94.**

Vds GB + Turrican + mallette + adapt. + loupe éclairante, px : 330 F. **Damien BRUSSET, 147, rue d'Italie, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.86.34.**

Vds GB + 1 jeu, px : 200 F. 5 jx de 70 F à 100 F pce (Kirbys etc...). **Samir AMRAOUI, 43, rue Hoche, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.99.75.73.**

Vds Zelda 3 (V.F.), px : 130 F. **Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63.**

NES

Vds Nes + 9 jx + Zapper + Action Replay Pro + Joys + 2 man. px : 1 000 F. **Stéphane KUDER, 3, rue de l'Égalité, 90330 Chaux. Tél. : 84.27.10.50**

Vds 5 jx NES : Mario 3, Top Gun, Hockey, Galaga, Bionic, px : 100 F pce. **Laetitia CABARET, 59 Grande Rue, 60460 Blaincourt-les-Précy. Tél. : 44.27.75.83.**

Vds Nes + 9 jx, px : 600 F. **Jean-Luc BOUQUET, 5, av. Corneille, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.52.41.**

Vds NES + 2 man + 2 jx, px : 200 F. Jx GG dès 80 F. **Amaury BENOIST. Tél. : 94.36.63.06.**

PC ENGINE

Vds Pce portable + 7 jx px : 1 000 F. **Vivien FORGEAU DELPLA, 18, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.23.97**

Vds PC Engine GT + SF II' + Veigues + Cyber Core px : 500 F. **Eric BRUN, 2, rte de la Reole, 33540 Saint Sulpice de Pommiers. Tél. : 56.71.80.96**

Vds Turbo Duo NEC + 1 pad Arcade Card + Fatal F2 + Ranma 3 ou éch. ctre Jaguar. **Jeanne RENAULT, Le Renouard, 61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.71.76**

Vds PC GT + 3 jx (Kid 2, Drgn Spirit, Over Hauled man) px : 950 F. **Gaël LORENT, 2, impasse Corto Maltese, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.41.58**

Vds PC Engine + 1 jeu + adapt. px : 900 F à déb. **Stéphane VINCENT, rte du Fort du Mont, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.68.80**

Vds NEC CD Rom : 1 500 F, Nec GT : 800 F 11 jx. **Arnaud TORRES, 8, allée Foretière, 77600 Chanteloup-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.02.21.64**

Vds lot de 11 jx NEC Cartes et CD, px : 900 F. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48.**

Vds 13 jx (Final Match Tennis ; Tiger) 2 man., Tbe, px : 1 500 F. **Josip SANKOVIC, 13, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.35.99.**

Vds NEC portable + 12 jx (Street Fighter etc...), px : 2 000 F. **Olivier SERRE, 58, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.47.64.**

Vds 11 jx NEC à 150 F pce et 10 jx SNES de 30 à 350 F. **Grégory LAUVRAY, rue Edouard Le Belle-gou-les-Ibis, 83000 Toulon. Tél. : 94.41.11.62.**

Vds jx cartes et CD 75 F à 200 F. Vds Amiga 600 px : 700 F. **David CLEMENT, 7, imp. du Hameau des Jubelines, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.71.45.**

LYNX

Lynx + 9 jx + ad. sect., px : 1 500 F. **Olivier ASSEMAN, 5, passage des Grubins, 38250 Meylan. Tél. : 76.90.27.39.**

Vds Lynx + 13 jx px à déb. **Alim ZIANI, 34, av. de l'Europe, 92700 Colombes. Tél. (16-1) 47.82.88.36**

Vds Lynx + 2 jx + adapt px : 600 F. **Thierry TONDEUR, 3, square de Pise Leplessis, 49300 Cholet. Tél. : 41.71.19.32**

DIVERS

Vds GG + 3 jx + accessoires px : 1 000 F ou sép. Vds mags de 10 à 15 F (Console +, Joy Pad, Player One, etc.). **Antoine MAITRE, 12, rue du Chemin Creux, 91340 Ollainville. Tél. : (16-1) 64.90.30.68**

Vds, ach., éch. jx et consoles Psx, Saturn, PC-FX, N-GCD, etc. **James MAGNIER, Chemin de Barrocq, 64330 Garlin. Tél. : 59.04.91.77**

Vds ou éch. jx 3 Do neuf : Myst. 250 F Night Trap : 190 F. **Nicolas DE PALLIERES, 8, av. Ste-Foy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.08.98**

Vds Jaguar + Alien VS Prédator + Cybermorph. px : 1 000 F. **Zyad ABDELLATIF, 58, rue Vanmarcke, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.62.74 (ap. 18 h)**

Vds GG + 10 jx + loupe px : 1 800 F MD + 28 jx + 4 man. px : 3 500 F. **Frankie CONIL, Quartier St-Jean-Pont-de-Crillon, 84410 Crillon-le-Brave. Tél. : 90.62.51.30**

Vds Néo-Géo + mem. Card + 2 jx : (AOF et FF2) px : 1 450 F. **Simon BREUVART, 1147, rue du Halage, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.38.52**

Vds CPC 6126 + jx + man. **Frédéric LOZACH, 26, rue des Noisetiers, 60530 Dieudonn. Tél. : 44.26.56.42**

Vds 3 do + 4 CD (Fifa, Gex) + 2 man. : 3 500 F ou sép ; **Mathieu SANTIANO, 54, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.00.43**

ACHATS

Ach. jx Saturne recherche Gale Racer Hyblide. **Gérard SAGROUN, 26, av. Dode de la Brunerie, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92**

Ach. jx S. Nin pas cher. **Samir AZZEMOU, 1, rue Jean-Jaurès, 93470 Coubron. Tél. : (16-1) 43.51.10.41.**

Ach. Lock on pas cher. **Richard REBHANN, 1, rue Jules Enfroy, 10000 Troyes. Tél. : 25.82.34.58.**

Ach. Lynx II + jx bon état. **Matthieu CARRIER, 23, av. Victor Hugo, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.74.57.**

Ach. S. Pro Fighter, px : 700 F maxi (SFC). **Cyrille FREZE, 148, av. des Aygalades, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.48.10.**

Cher. Consoles avec cartouche ou jx. **Victor FANUS, rés. Stamu 2 B, Allée Maurice Au Din, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.32.41.41.**

Ach., vds, éch. jx SN et MD. **Fred BOUVET, 31, rue Ernest Chamblain, 93105 Montreuil. Tél. : (16-1) 43.68.02.04 (de 14 h à 20 h).**

Ach. PC Engine + 1 jx + man, px : 200 F. **Aziz DRIOICHE, Le Vignaud HLM 4 appt 9, 24000 Perigueux. Tél. : 53.53.09.82.**

Ach. jx « Addam's Family » (MD), maxi : 150 F. **Elisabeth DE MAGALHAES, 6, le Moulin à Vent, 18220 Brécy. Tél. : 48.66.11.60.**

Ach. DBZ2 sur S. Nin, px : 200 F. Ach. câble de CPC. **William LAFONTAINE, Le Sey, 74430 Seytroux. Tél. : 50.74.80.52.**

Ach. jx S. Nin, 3 DO, Mega CD, CD Rom, PC, Jaguar. **Pascal GUILLER, 69, rue des Martyrs, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.59.39.**

Rech. jx Airwolf-Tennis ; Voiture-Moto, BE. **Patrick MARECHAL, 24 rue Montcalm, 14000 Caen. Tél. : 31.93.83.88.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 45

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Super Nintendo

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

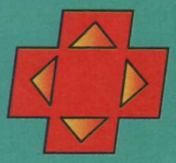
☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

CONSOLES +

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO

11 NUMÉROS de CONSOLES +



CE SUPER TEE-SHIRT "ZE KILLER"

pour **288 F** seulement au lieu de ~~352~~ F !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de ~~352~~ **F**. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin ☐☐ ☐☐

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

E 45

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

DANGER, DÉFE

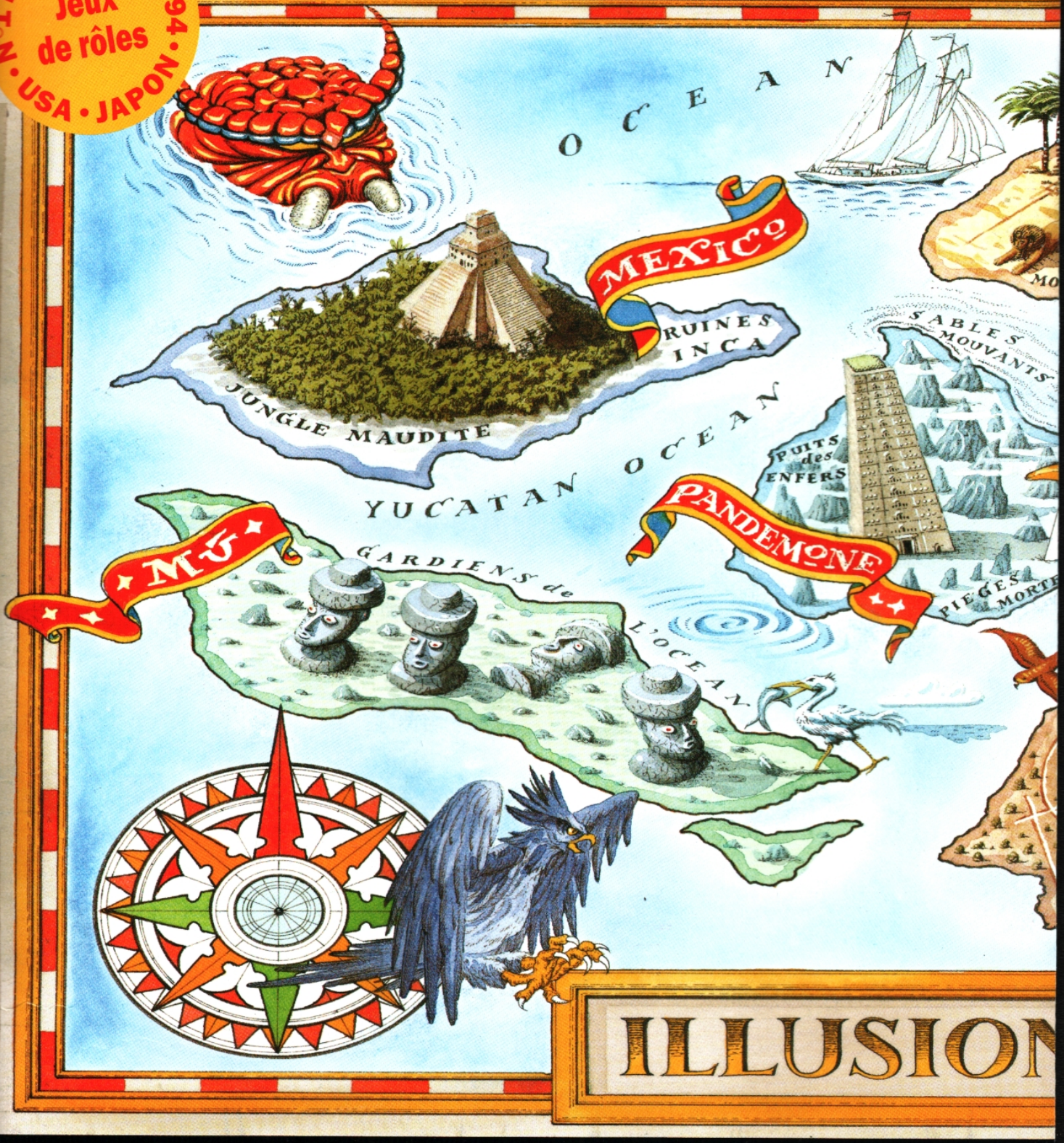
(Sauf si tu aimes l'
les surprises, l'amour, les
la magie, les esprits,
les légendes, les énigmes,
et si tu te crois capable

NSE D'ENTRER!

aventure, les voyages, secrets, les rencontres, les combats, les trésors, l'exploration, les défis de sauver le monde).

ALORS COMME ÇA TU VEUX

N°1 DES VENTES 1994 • USA • JAPON •
Jeux de rôles



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur che résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands myst Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as jur ver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontrer amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la magie Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

JOUER LES AVENTURIERS?

TOMBEAUX SACRÉS

MIES ENSABLÉES

EGYPT

MER de CHINE

CHINE

CIMETIÈRE des ANCÊTRES

NAZCA

ÉPAVE HANTÉE

ROYAUME CANNIBALE

RAJASTAN

MINE de DIAMANTS

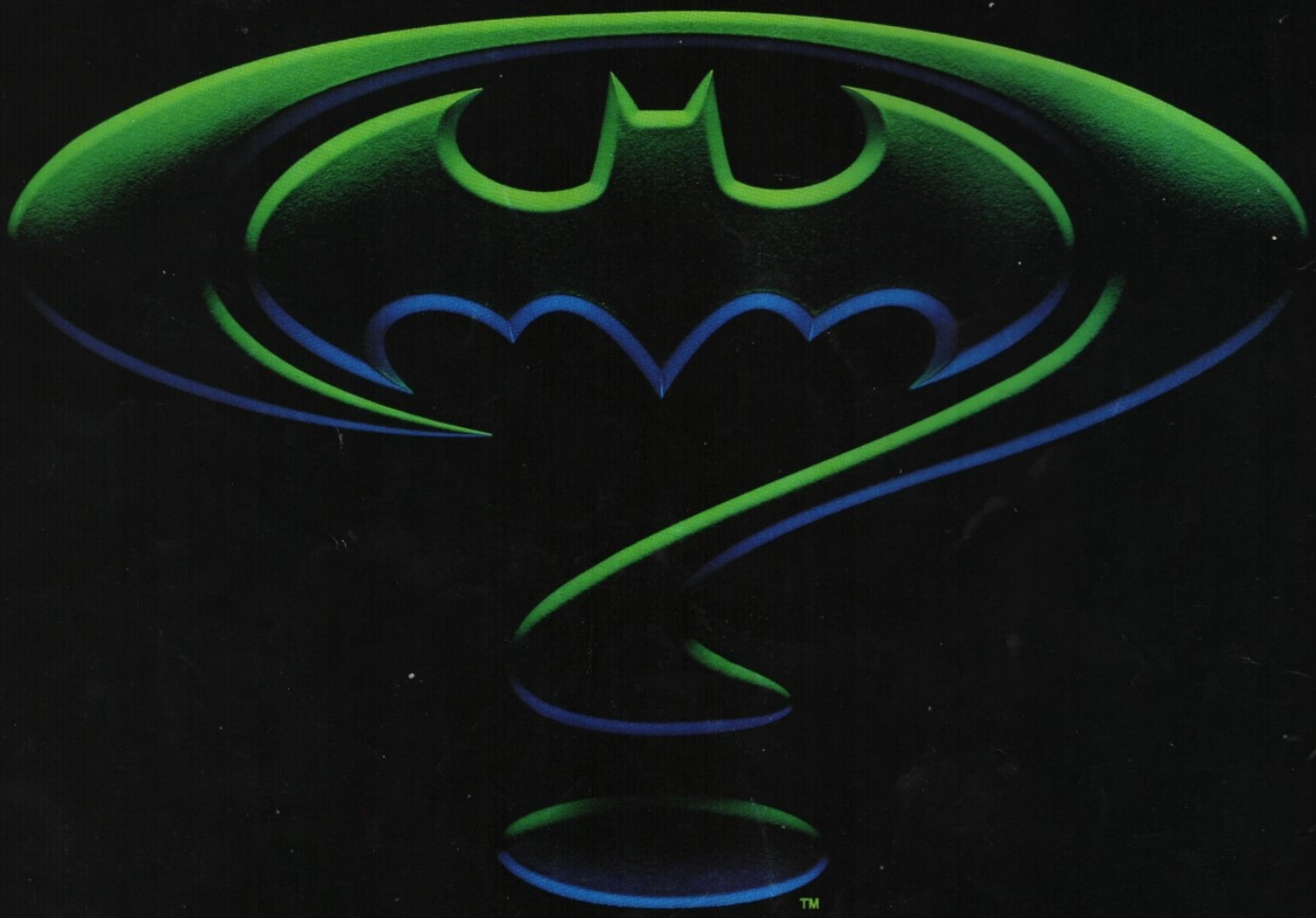
N of TIME

ef. Il espérait
ères : la Tour
é de le retrou-
de nouveaux
de l'esprit de

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
3615 Nintendo (1.27 F/mn)

CONSOLES EN GREVE

JUSQU'EN SEPTEMBRE...



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE™

SEGA GAME GEAR

GAME BOY

BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved.
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

* COUT DE L'APPEL 2,19 F/ mn

Acclaim entertainment S.A

POUR EN SAVOIR PLUS : 36 15 ACCLAIM ET AU 36 68 10 25*

NOUVEAU ET EXCEPTIONNEL !

11 NUMÉROS DE

PLUS CE PROPAD
POUR 299F SEULEMENT !

CHOISISSEZ VOTRE JOYPAD
compatible avec la SUPER NINTENDO
ou compatible avec la SEGA MEGADRIVE

le PROPAD,
sur SUPER NINTENDO
comme sur
SEGA MEGADRIVE
bénéficie des atouts du meilleur joypad :
- *bonne ergonomie*
- *look très réussi dans son boîtier transparent*
- *ET SURTOUT : contrôle individuel de 6 autofire pour NINTENDO (3 pour SEGA), 2 modes d'autofire : semi automatique et main libre, contrôle de ralenti excellent pour battre le meilleur des challenges.*

* Le modèle présenté ci-dessus est le PROPAD SUPER NINTENDO

ABONNEZ-VOUS POUR UN AN, VOUS ÉCONOMISEREZ 232F ET VOUS RECEVREZ AU CHOIX, LE SN PROPAD OU LE SG PROPAD
Pour profiter de cette offre exceptionnelle, renvoyez dès aujourd'hui ce bon d'abonnement accompagné de votre règlement.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

ABONNEZ-VOUS POUR UN AN, VOUS ÉCONOMISEREZ 232F

à retourner sous enveloppe non affranchie à :

CONSOLES +
LIBRE RÉPONSE N° 8 842 75
75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 299F* seulement, soit plus de 43% de réduction. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement) :

☐ compatible avec la SEGA MEGADRIVE (72) ou ☐ compatible avec la SUPER NINTENDO (73)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ E45

Ville : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de CONSOLES + par :

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro :

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'échéance : ☐☐☐☐ Signature :

Tarif valable pour la France Métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31.12.95. * Vous pouvez également, acquérir séparément le joypad au prix de 179F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au prix de 32F le numéro.

CONSOLES + EM Images S.A.au capital de 4 400 000 F - RCS PARIS B 388 254 021